http://www.xtrempc.ro

XtremPC

Special: primul număr post apocaliptic



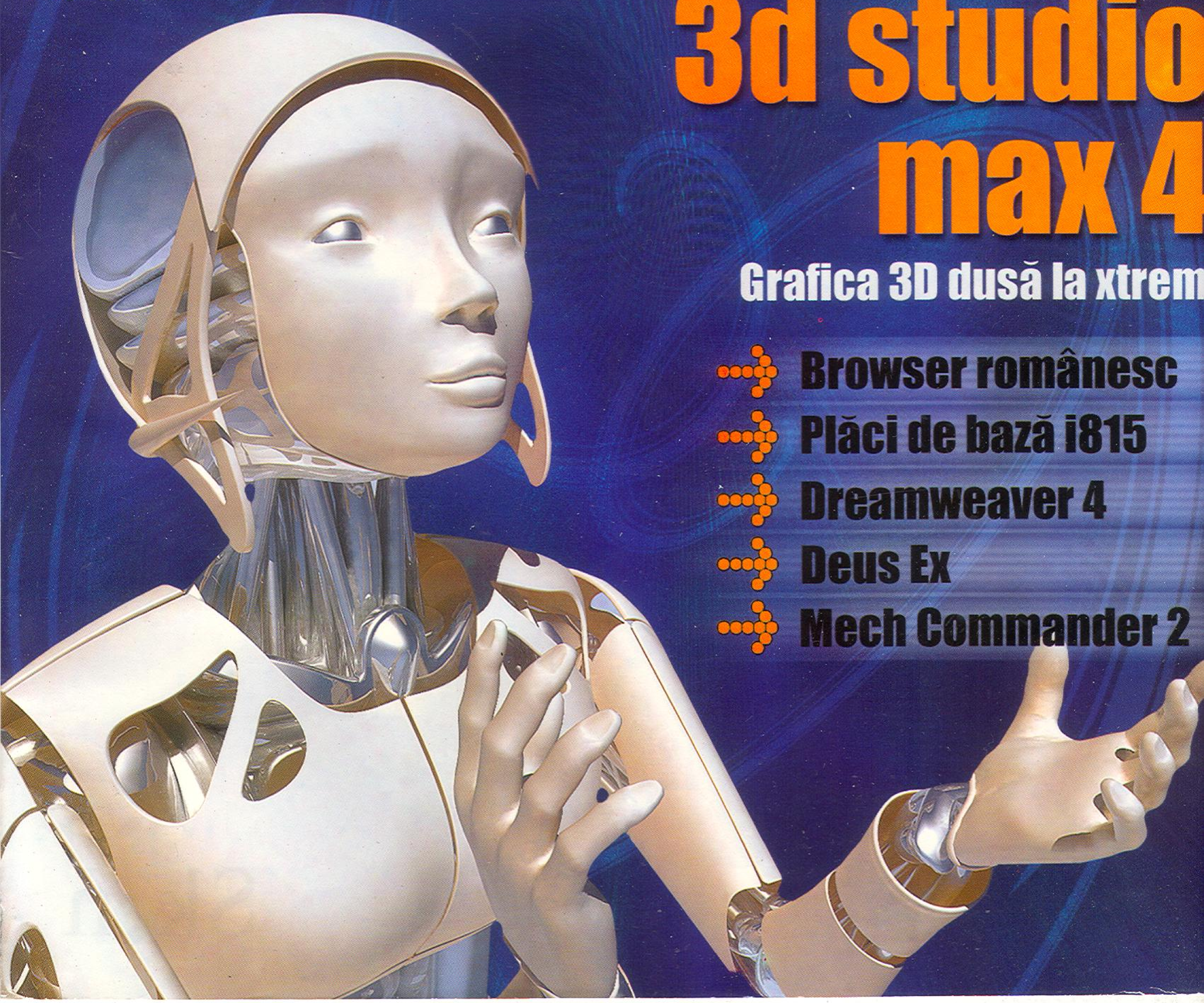
6 demo-uri
8 utilitare
16 aplicatii +

ianuarie 2001 XPC-17
100 pagini - **37.800 lei**

3d studio max 4

Grafica 3D dusă la xtrem

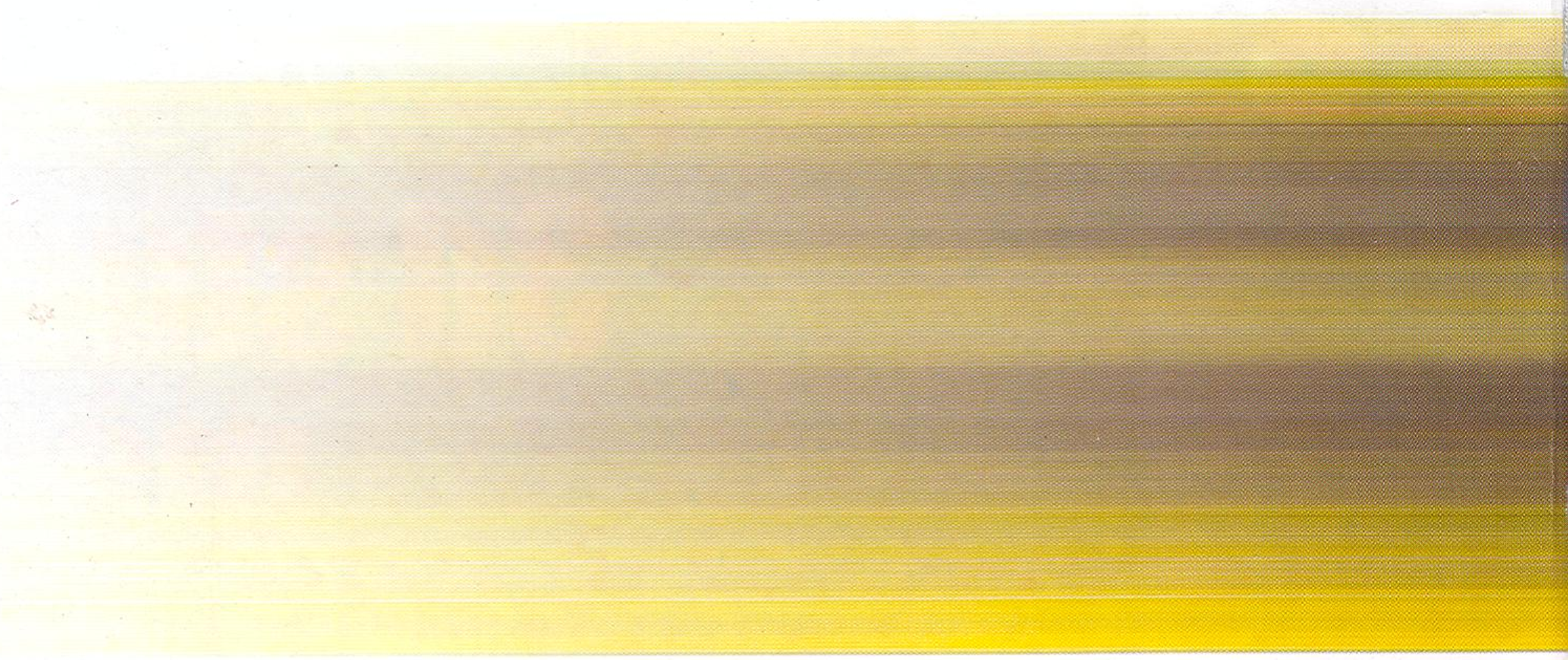
- Browser românesc
- Plăci de bază i815
- Dreamweaver 4
- Deus Ex
- Mech Commander 2



In 2000...

"Domeniul plăcilor grafice a fost dominat de Leadtek WinFast GeForce 256"

Chip Computer Magazin - 1/2001



In 2001...

Va fi la fel.

Sunt cele mai rapide din lume.
Urmareste-le!
Acum sunt la pagina 41.

Sk!n Media

Redacţia

Aventurile ciupercii de foc în ţara internetului răsare

Se pare că Apocalipsa, conform cu modelul în care a apărut în reclamele TV tot nu a venit, sau măcar a evitat să se arate sub forma ciupercilor mari şi roşii de foc invadând intimitatea tinerilor aflaţi într-un moment de cumpănă al vieţilor lor informatice.

Cu toate acestea, ciupercile despre care vorbeam par a fi lovit totuşi, atacând puternic şi razant unul dintre domeniile în care oricum suntem la pămînt: Internetul. Ţinând cont de situaţia noastră, atacul ciupercilor ucigaşe nu produce oricum pe termen scurt nici un fel de efect. Probabil la noi în ţară un efect pe termen scurt bine vizibil l-ar produce Bill Gates dacă ar cumpăra toţi providerii şi i-ar transforma în programatori de Windows. Ceea ce produc acum ciupercile ucigaşe invadatoare este însă o punere în ceaţă a viitorului accesului la internet în România, piaţa providerilor de internet fiind acum în cea mai mare şi tumultoasă aventură maritimă în care s-a aflat vreodată de la începuturile ei.

Tendinţa generală pe piaţa providerilor este evident cea de expasiune. Chit că aceasta se petrece prin încercarea de a atrage cât mai mulţi clienţi prin oferire de acces gratuit (XNet), de a îşi îmbunătăţi cât mai mult infrastructura (RDS, TotalNet) sau de a cumpăra alţi provideri (Euroweb) fiecare dintre concurenţi încearcă să îşi asigure o zonă cât mai mare de piaţă, lăsând la o parte orice fel de menajamente pentru prietenii lui de mai ieri.

Finalitatea acestei lupte, atunci când piaţa Internetului se va stabiliza într-un fel sau altul, va avea teoretic un rezultat bun pentru utilizatorul de rând. Modalităţi de conectare cât mai diverse, preţuri foarte rezonabile şi posibilităţi de conectare la viteze cât mai mari putând fi numai câteva din efectele luptei de acum. De altfel, diversitatea este şi punctul care probabil se va îmbunătăţi cel mai mult în viitor, ofertele actuale de conectare la Internet fiind cum nu se poate mai limitate. Adunarea ofertelor unor provideri mai importanţi în acest număr arată de altfel foarte bine acest fenomen, un tabel cu posibilităţi de conectare reuşind să umple o coloană de opţiuni de sus până jos numai dacă se adună trei sferturi din providerii de pe piaţă la un loc.

De altfel, standardizarea la nivelul providerilor bate puternic spre cea mai rotundă dintre cifre, zero, şi este suficient să te conectezi la un server românesc de jocuri pentru a vedea că nu există 2 jucători cu acelaşi ping, chiar dacă vin de la 2 provideri care pe hârtie oferă servicii identice, în mod identic. Mai mult, dacă un provider mai neferict este utilizat de unul dintre concurenţi tot jocul s-a dus pentru toţi cei conectaţi care vor începe să vadă apărând şi dispărând alţi jucători sau vor muri de la propriile lor gloanţe.

Aventurile ciupercilor ucigaşe vor reduce de pe piaţă considerabil şi numărul providerilor de Internet. Deja numărul lor scade considerabil şi va scădea în continuare iar cât timp un provider nu va putea oferi dial-up aproape gratuit, legătură directă în ţară şi canal foarte mare pentru ieşirea din ţară va fi în drum direct fie spre a dispărea fie spre a fi cumpărat de un concurent mai puternic. În oricare dintre cazuri însă acest început de mileniu pare a aduce lucruri destul de bune pentru utilizatorul de internet.

Camil Perian


Camil Perian


Adrian Dorobăţ


Marius Neacşu


Daniel Rosu


Remus Gradinos


Dan Dimitrescu


Alexandru Adam


Cristiana Soare


Dragoş Inoan


Traian Bostan

XtremPC

Imagine coperta: Radu Balaban
Coperta: Skin Media
Redactor sef: Camil Perian
Redactori hardware:
Daniel Roşu
Marius Neacşa
Redactori jocuri:
Dan Dimitrescu
Cristian Soare
Alexandru Adam
Dragoş Inoan
Traian Bostan
Redactori software
Adrian Dorobăţ
Remus Gradin
Redactor internet
Adrian Dorobăţ
Tehnoredactare
Nicoleta Toma
Grafica
Cristian Vasile

XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial s.r.l.
Strada Puskin 18, Bucureşti 1
Tel: 01-231.28.66

ISSN: 1582-2818

E-mail:
Blackmail: blackmail@xtrempc.ro
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro
Softmail: softmail@xtrempc.ro
JocuriInBox: jocuriinbox@xtrempc.ro
Diverse: redactia@xtrempc.ro

Tipar:
Infopress S.A. Odorheiu Secuiesc

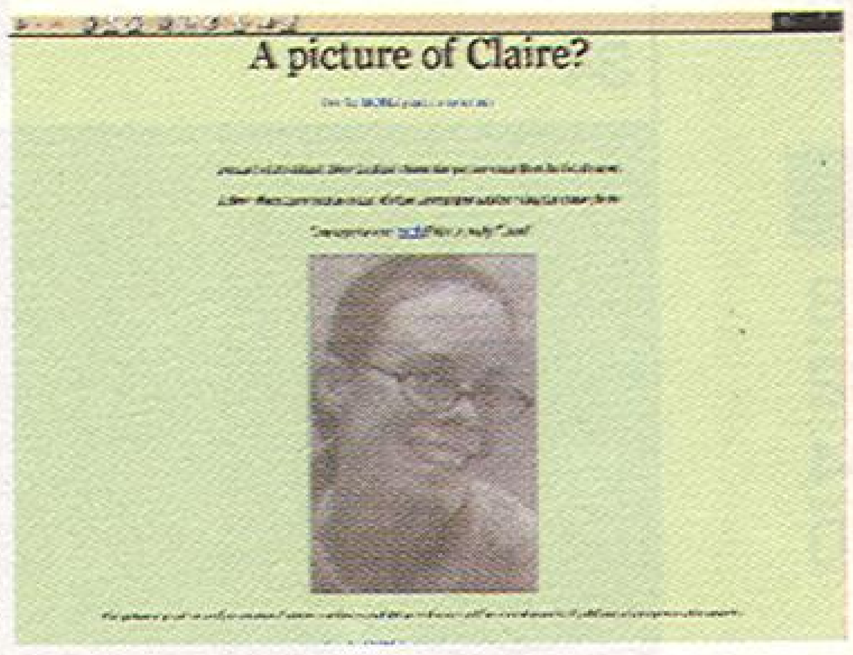
Cuprins



DISCUŢII INDECENTE PRIN POŞTA ELECTRONICĂ

Sex, e-mail-uri şi concedieri

Pe 7 decembrie, la ora 3.53, Claire Swire, din Blackboys, East Sussex, a trimis un e-mail conţinând câteva glume indecente unui grup de zece cunoştinţe, printre care se afla şi Bradley Chait, avocat la o firmă din Londra. Acesta i-a replicat în mod asemănător şi, din vorbă în vorbă, Claire a ajuns să îi povestească o partidă de sex pe care o avusese cu prietenul ei. Bradley a trimis e-mail-ul la încă 6 prieteni, iar aceştia la şi mai mulţi, aventurile sexuale ale lui Claire răspîndindu-se mai ceva ca un virus. Practic, peste noapte, povestea a ajuns la peste 100.000 de oameni. Consecinţele: Cei care au replicat mail-ul iniţial al lui Claire au fost concediaţi pe motiv de violarea intimităţii iar Claire s-a refugiat din faţa presei în casa de la ţară, în timp ce şeful staţiei locale Playboy TV vrea să o



angajeze ca prezentatoare. Ce mai, Love Virus a fost mic copil...
Detalii: www.hoisclareswire.terrashare.com

ESPRESSO ONLINE

Filtru de cafea pîrîcios

Firma italiană Lavazza, producătoare de cafea şi de filtre de cafea a construit în colaborare cu compania franco-americană eDevices un filtru de cafea cu conexiune la Internet, capabil să trimită e-mail-uri. Această opţiune este folosită de maşină pentru a anunţa câtă cafea se consumă, dacă stocul de cafea s-a epuizat sau în caz că se defectează. Peste 10.000 de exemplare au fost vândute către diverse companii din Europa. Dacă ne aducem aminte şi de maşina de spălat conectată la Internet de luna trecută, o să ajungem la concluzia că în viitorul apropiat o să avem nevoie de un proxy ca să intrăm în casă...
Detalii: www.lavazza.it

CONFUZIE CRIMINALĂ DE NUME

Nume cu bucluc

După ce şapte lucrători la Edgewater Technology, Massachusetts au fost împuşcaţi mortal de un american pe nume Michael Mc Dermott, cunoscuţii şi cei care văzuseră ştirea la televizor au început să caute ştiri despre incident pe Internet. Mare le-a fost mirarea cînd au descoperit site-ul www.michaelmcdermott.com, la a cărui intrare scria mare, alb pe negru: "Nobody shoots like Mike" (Nimeni nu trage ca Mike). Bombardat cu e-mail-uri, proprietarul site-ului a încercat fără succes la început să explice confuzia: numele său era acelaşi cu al asasinului însă el nu era altcineva decât un inocent... fotograf. În acest con-



text, sloganul din intro-ul site-ului trebuia înţeles ca "Nimeni nu pozează ca Mike". Fotograful Michael McDermott a renunţat la slogan şi a declarat că în mod normal s-ar fi bucurat ca numărul de oameni care îi vizitează site-ul să treacă de 500 pe zi, dar că renumele său este trecător şi obţinut în urma unui incident regretabil.
Detalii: http://www.michaelmcdermott.com

Pe scurt

Adrese de e-mail gratuite pentru francezi
Peste 12 milioane de persoane, elevi şi profesori din Franţa, vor primi adrese de e-mail gratuite pe viaţă, în urma unei înţelegeri între ministerul educaţiei şi poşta franceză.
Detalii: www.france.fr

Legende urbane răspîndite prin e-mail
În oraşul Regina din Canada, un e-mail ce istoriseşte cum o femeie a fost infectată cu virusul HIV atunci când s-a aşezat pe un ac înfipt în perna fotoliului de la cinematograf s-a răspândit fulgerător, iscând o isterie generală. Secţiile de poliţie au fost bombardate cu telefoane, oamenii cerând ca poliţia să ia măsuri. Situaţia se potriveşte foarte bine cu tiparul unei legende urbane, originea ei fiind necunoscută şi veridicitatea informaţiei iniţiale imposibil de verificat. Răspândirea, însă a depăşit chiar şi aşteptările celui ce iniţiase farsa, e-mail-ul periculos făcând valuri până şi în Noua Zeelandă.
Detalii: www.ananova.com

VEDETE DEZBRĂCATE

"See Britney Spears naked"

Revista germană pentru tineret "YAM" (Young Attitude Magazine) şi-a cerut oficial scuze în urma protestelor generate de publicarea adresei unui site conţinând fotografii trucate ce o înfăţişau pe cântăreaţa Britney Spears în poziţii mai mult decât compromiţătoare. Adresa era prezentată în cadrul articolului "Nudurile superstarurilor - fotografii trucate pe Internet". Editorul "YAM" s-a scuzat că nu a verificat toate linkurile, unele dintre ele conducând către fotografii cu caracter pornografic.
Detalii: www.yam.ro





SĂRBĂTORILE SPIONILOR AMERICANI

În urmărirea lui Moş Crăciun

Agenţia de supraveghere a spaţiului aerian american, NORAD, a urmărit, ca în fiecare an de 46 de ani încoace, presupusa traiectorie a saniei lui Moş Crăciun pe deasupra Statelor Unite. Cu toate acestea, 2000 a fost abia al patrulea an în care urmărirea s-a transmis live online pe site-ul NORAD. După 52 de milioane de hit-uri în 1999, site-ul NORAD se apropie vertiginos de cifra 100, cu peste 80 de milioane în 2000.



Detalii: http://www.noradsanta.com

UCIGAŞUL VINE PRIN DIAL-UP

Terorizată prin e-mail

Brandy Arnett, din El Paso, Texas, l-a dat în judecată pe Paul Clark, din Portsmouth, un fost prieten online, deoarece se pare că acesta deschisese un site web unde oferea 100.000$ pentru uciderea ei. Furia lui Clark s-a declanşat în momentul în care Brandy Arnett i-a respins avansurile, deconspirând faptul că era măritată. Aflat în instanţă, Paul Clark a negat că ar fi oferit bani pentru uciderea doamnei Arnett şi a soţului ei, precum şi că i-ar fi ameninţat vreodată pe cei doi cu moartea.
Detalii: www.penpals.com

Pe scurt

Z.com îi dă în judecată pe Chris Rock

Actorul american de culoare Chris Rock a fost dat în judecată de compania Z.com, deoarece se pare că acesta nu şi-a respectat angajamentul de a filma secvenţe video pentru site-ul lor. Z.com cere despăgubiri în valoare de 1.000.000 de dolari.
Detalii: www.inside.com

Scanarea porturilor este legală

Judecătorii americani au decis că scanarea porturilor unui calculator nu poate aduce un prejudiciu material sau legal şi în concluzie nu poate fi o activitate ilegală. Scanarea porturilor presupune probarea lor unul câte unul în scopul depistării serviciilor care rulează la un moment dat pe calculator. Deşi nu presupune o intruziune directă, rezultatul scanării porturilor poate servi drept bază la alegerea metodei de spargere a sistemului de operare.
Detalii: www.yam.ro>>www.securityfocus.com

Cadouri de Crăciun de vînzare

Americanii sunt faimoşi pentru cadourile nepotrivite pe care le oferă de sărbători. Sau cel puţin asta este ideea care se desprinde din filmele hollywoodiene. Şi pentru a dovedi că viaţa bate filmul, site-ul de tranzacţii online eBay a fost supraîncărcat cu oferte de cadouri de Crăciun de vânzare. Fiecare vinde cadourile care nu îi plac şi îşi cumpără ceea ce îi place. "Site-ul nostru funcţionează ca un imens egalizator al dorinţelor", a declarat un purtător de cuvînt al eBay.
Detalii: www.ebay.com

CINE N-AR VREA SĂ FIE

Preşedinte pentru o zi

Un poliţist brazilian a fost arestat pentru trimiterea de e-mail-uri în care pretindea că este preşedintele ţării. Preluând identitatea lui Francisco Cardoso, adevăratul preşedinte, ofiţerul de poliţie a trimis mesaje electronice miniştrilor, a anulat două zboruri prezidenţiale şi s-a plâns că soţia preşedintelui nu îşi respectă atribuţiile şi că securitatea computerelor de la reşedinţa prezidenţială este egală cu zero. Poliţistul a fost arestat la casa mamei sale din Rio de Janeiro şi este pasibil de o pedeapsă cu închisoarea între 2 şi 6 ani.
Detalii: www.brasiliaonline.com

KINDER CONTRA KINDER

Fabricanţi de ciocolată agresivi

Compania Ferrero, ce produce ouăle de ciocolată Kinder, încearcă să forţeze o fundaţie care se ocupă de protecţia copiilor să le cedeze drepturile asupra adresei lor de Internet. Fundaţia Media-Clan a înregistrat domeniul Kinder.at pentru a servi drept forum internaţional în domeniul protecţiei copiilor şi a drepturilor acestora. Compania Ferrero pretinde însă că are drepturi exclusive asupra cuvântului Kinder, care înseamnă copil în germană, aducând drept probă un sondaj din 1994, conform căruia 90% din cei întrebaţi au asociat termenul kinder cu produsele Ferrero. În replică, reprezentanţii Media-Clan afirmă că pretenţiile celor de la Ferrero sunt absurde şi că este prima oară când o companie încearcă să monopolizeze un termen folosit în limbajul de zi cu zi (în engleză, grădiniţă, de exemplu, se spune kindergarten-n.a.). Ferrero a împiedicat deja o firmă să vândă o periuţă de dinţi pentru copii cu Kinder în componenţa numelui şi reprezentanţii site-ului german kinder.de (care se ocupă cu problemele de sănătate ale copiilor) se tem că acesta va fi următorul pe lista de atac a fabricanţilor de dulciuri.
Detalii: http://www.kinder.com

Xplorer

Site-ul cititorului

http://www.bumerang.ro

Site-ul de luna aceasta ne-a fost sugerat de Ionel Bălan, din Bucureşti. Bumerang.ro este un portal românesc înfiinţat de curînd, cu ambiţii mari, ce oferă informaţii din toate domeniile: economic, social, politic şi cultural. De asemenea puteţi trimite gratuit mesaje SMS, dar din păcate serviciul nu le aparţine ci este găzduit de www.unimobile.com. Ştirile sunt interesante iar sugestiile pentru timpul liber chiar utile. Pe lîngă ştirile proprii, nu foarte numeroase şi orientate către Internet, restul sunt preluate de la ziare care au şi variantă online. Layout-ul este chiar decent pentru o pagină făcută de români, nu că românii nu s-ar pricepe la design, Doamne fereşte!



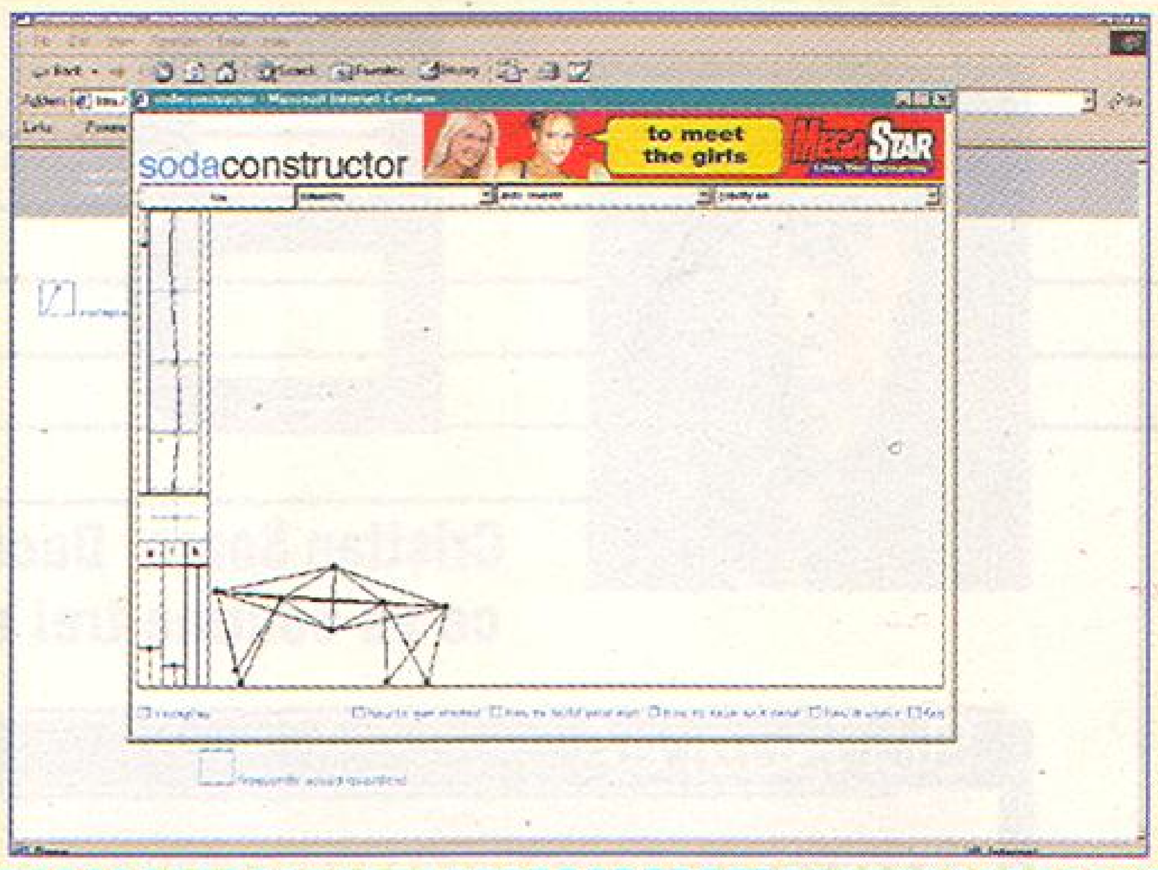
Link'o'pedia

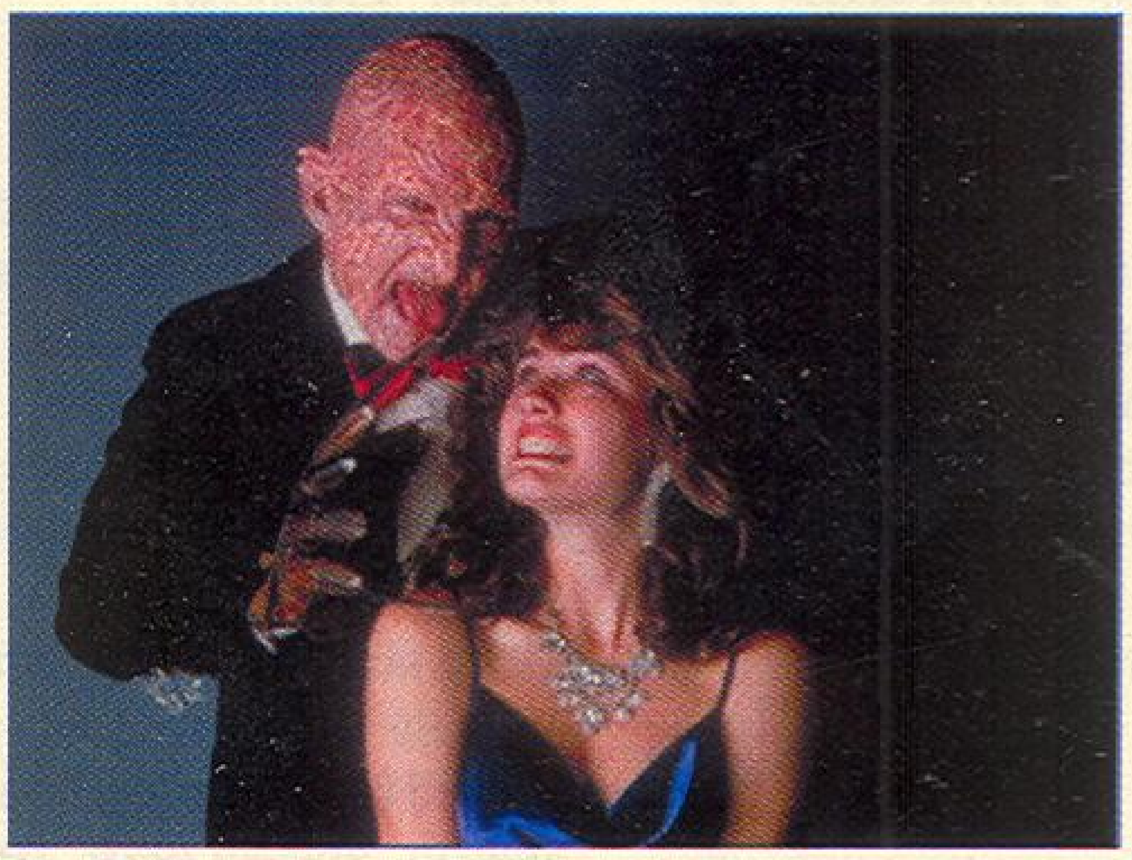
Luna aceasta vă ajutăm să găsiţi ceea ce aveţi nevoie, indiferent de ce aveţi nevoie. Cum? Simplu: vă punem la dispoziţie link-uri către o mulţime de motoare de căutare, care mai de care mai deştept şi mai eficient.

- http://www.altavista.com
- http://www.google.com
- http://www.mamma.com
- http://www.northernlight.com
- http://www.metacrawler.com
- http://www.c4.com
- http://www.askjeeves.com
- http://www.metakgb.com
- http://www.findtutorials.com
- http://www.searchnseek
- http://www.alltheweb.com
- http://www.excite.com
- http://www.yahoo.com
- http://hotbot.lycos.com

Forme de viață wireframe
http://www.sodaplay.com

Un hibrid între joc și experiment, Sodaplay vă dă posibilitatea să construiți un ansamblu wireframe compus din mase, articulații și mușchi, care apoi va fi animat de computer. Procesul pare simplu, dar vă garantez că va trece ceva timp pînă cînd veți reuși să creați o structură care să nu colapseze, ca să nu mai vorbim de animarea ei... Animația se realizează prin intermediul unor așa-ziși "mușchi" care sunt activați la trecerea unei unde sinusoidale. Cele mai interesante exemplare sunt păstrate pentru posteritate în secțiunea SodaZoo.



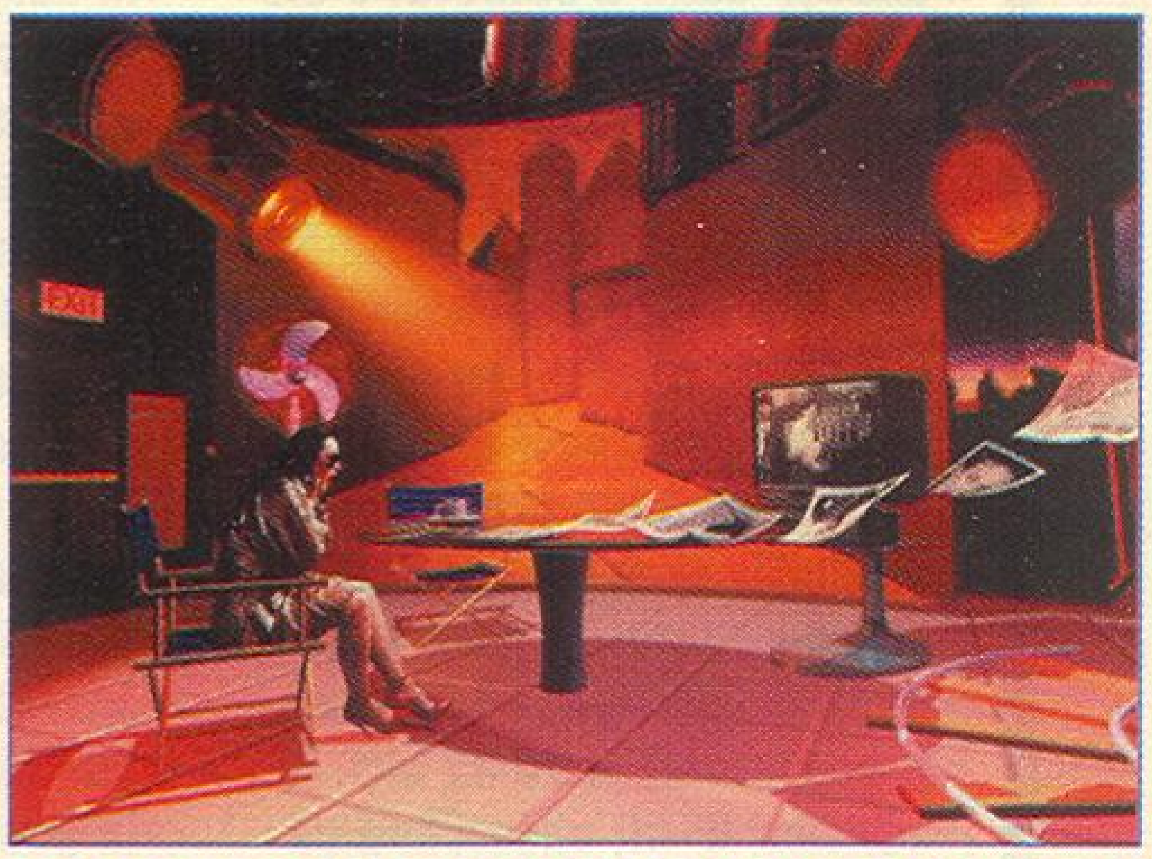


Legendele urbane - ce îl mai sperie pe omul modern
http://www.urbanlegends.com

O legendă urbană este o poveste care ia naștere în mod misterios și se răspîndește rapid în diferite moduri, cel mai adesea pe cale orală. Ea conține elemente de umor sau chiar horror (de obicei lucrurile rele li se întîmplă celor care încalcă într-un fel sau altul regulile societății) și este întotdeauna o poveste pe care îți place s-o asculți. Deși unele sunt adevărate sau au un sîmbure de adevăr, majoritatea nu sunt. La această adresă puteți să citiți o colecție impresionantă de monstre de folclor urban adunate din 1999 pînă în prezent, și în același timp să vă faceți o idee despre cultura americană.

Grafica de calitate la ea acasă
http://www.sgi.com/fun/

Pentru cei pasionați de grafică, nici că se poate găsi un loc mai bun de inițiere decît site-ul uneia dintre cele mai cunoscute companii producătoare de hardware și software destinat artiștilor digitali: Silicon Graphics. Aici puteți să priviți cu jind la unele dintre cele mai puternice sisteme de pe planetă, stații grafice de mare putere pentru care unii și-ar da și mîna stîngă dacă nu ar avea nevoie de ea pentru a acționa shortcut-urile de pe tastatură. Iar galeriile de aici sunt tocmai bune ca sursă de inspirație pentru artiștii amatori ce doresc să își facă un nume. Țineți cont însă că nu-i frumos să plagiați...





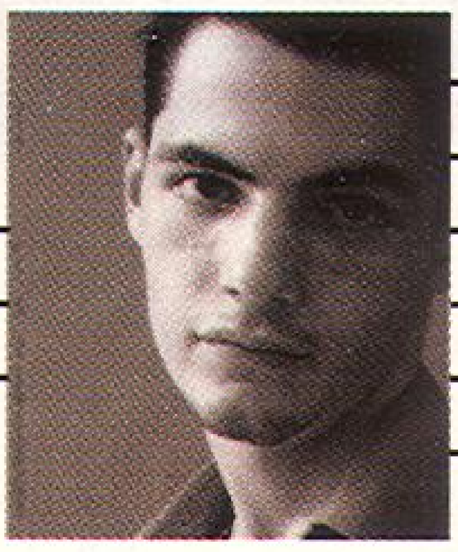
Cine nu învață din greșeli...
http://www.historychannel.com/today

...riscă să le repete. De aceea ar fi o soluție să vizitați site-ul History Channel, unde puteți afla ce s-a mai întîmplat în ziua curentă în ultimul secol. Informațiile sunt împărțite pe diferite domenii: istoria automobilului, istoria descoperirilor și inovațiilor, istoria războiului rece, istoria literaturii, istoria tehnologiei sau istoria celui de-al doilea război mondial. Am fost surprins să aflu că în ziua în care am scris acest articol a murit George Washington, s-au pus bazele fizicii cuantice, s-a fondat circuitul de curse Nascar și R. Amundsen a ajuns la Polul Nord. Nu știu voi, dar pe mine mă roade curiozitatea să mă uit și mîine.

Cîteva cuvinte memorabile
http://www.moviesounds.com

Dacă v-ați dorit vreodată să revedeți un film doar pentru cîteva replici memorabile, cred că vă va interesa să aflați că există un site care chiar cu asta se ocupă: colecționarea replicilor memorabile din filme. În format .wav,.mp3 sau .ra, aici puteți găsi fraze celebre din peste 100 de filme printre care se numără Matrix, My Cousin Vinny, The Saint, Men In Black, Robocop și multe altele. Puteți să le folosiți cu încredere pentru evenimentele din Windows. Nimic nu se compară cu Morpheus spunînd "Welcome to the real world" la închiderea calculatorului. Din păcate nu există o înregistrare pentru preferata mea: "There is no spoon..."





Black

Cristian Soare **Dacă serviciile companiei noastre nu vă satisfac, vă rog adresați un plic post-ștampilat ce va conține trei exemplare ale formularului 3XC-VRT4 biroului nostru de Servicii cu publicul**

ScrisoareA

CONECTAREA

Flopy era un operator real-time și un user dedicat. Toată ziua pe computer, însă cu un protocol ce-i permitea cu ușurință să intre în contact cu numeroase input/output dispozitive. Într-o zi a ajuns acasă în timp ce soarele tocmai se minimiza. Și-a parcat automobilul său Ford Rockwel 250 kbps în drive-ul principal (în acea zi pierduse autobuzul 5200), când a detectat o elegantă piesă de liveware admirându-i cu interes grădina bine întreținută, upgradată săptămânal.
"Hmm... arată user-friendly. Poate are chef de un update diseară", se gândi el.
Astfel, răsfoind prin folderele grădinii, se apropie de ea, vrând ca totul să pară accidental. Admirându-i puterea procesorului ei de 32 biți, îi verifică IP-ul, observând că este din orașul curent.
"Bună. Ce mai faci?", întrebă el.
"Bine, tu?", replică ea, jucându-se cu fibrele optice ce curgeau în valuri curbilinii. Consola ei se deregla puțin iar interfața își schimba preview-ul. Flopy stătea acum la o distanță de 1 m, bine aproximată cu ajutorul unei funcții ce o procesa instantaneu.
"Sunt stand-alone în seara asta", spuse el. "Ce-ai zice să direcționezi un vector către adresa mea de bază? Am să export câtiva biți să mâncăm, mai schimbăm un asl, și poate ne conectăm mai târziu."
Tini (acesta fiind numele fetei) procesă niște cod timp de 2.4 milisecunde, apoi transmise 2 kB:
"Recent am fost expusă unui troian groaznic. O pagină nouă e chiar ce am nevoie pentru un mic refresh pe diskurile mele, mai ales pe periferice. Îmi parchez vehiculul în background-ul tău și ne întâlnim înăuntru."
A plecat, lăsându-l pe Flopy în standby:
"Wow, mamă ce variabilă globală! Mă-ntreb dacă-i va plăcea GUI-ul meu..."
Au stat la o masă de procesat unde au savurat niște chips și o sticlă de șampanie. Tini era în conversational mode în timp ce Flopy transmitea ocazional informații; în realitate, el analiza cea mai scurtă și mai puțin critică metodă de a ajunde la entry-pointul ei. După ce și-au spus cam tot ce aveau prin RAM, Flopy decise să o abordeze folosind vechea sa replică:
"Ce-ai zice să-mi accesezi subrutina de Plug'n'Play?".
Tini (care probabil avea și ea în cache o replică) ripostă:
"K. Cum vrei - hardware sau software?".
Deodată începu să-și scoată carcasa, revelând completa funcționalitate a sistemului său. Flopy era deja încărcat, dar dispozitivul său preventiv dispunea de un procesor propriu, care era în pericol de overloading, mai ales când Tini s-a apropiat de male-box-ul bine împachetat al partenerului. Deschizându-l, adoptă poziția de conectare. Îndată ce Flopy vru să-i împingă ceva biți în stivă, ea lansă o acțiune de escape.
"Nu, nu, stai!", se plânse ea. "Nu ești în protected mode!"
"Reset, dragă" replică el.
"Am fost debugger-it."
"Da, dar n-am loop-ul activat și nu pot suporta child procces", se plânse din nou.
"Hai, nu fugi..." spuse el. "Voi genera o întrerupere!"
"Nu... riscul e prea mare, iar un avort nu-mi pot permite datorită filosofiei mele de design."
Dar cum Flopy era prea încins și nu putea fi oprit, Tini genera un scurt-circuit de un voltaj nu chiar ridicat, astfel determinându-l pe Flopy să adoarmă.
"Computerii!", își spuse în gând. "Se gândesc numai la hex!"
KP, e-mail

Din păcate nu avem premiu, cu toate că l-ai merita din plin. Totuși, pentru cea ce se califică ca de departe una dintre cele mai bune pastile pe care le-am citit în ultima vreme, ofer mini premiul sub formă de titulatură: "Blackmail Premium" (asta ca să înlocuim "Scrisoarea A, B, C etc. - prietenii știu de ce". La mai multe!

ȘI EU DISPLAC CEVA

Fiecare se pare că are ceva împotriva unui lucru. Lucrurile pe care eu le urăsc sunt:
manelele, telenovele, romtelecom, ISP-uri româneshti, băieții de cartie', Mafia, La Familia, Acasă TV, Viața bate filmul, Teo, Steaua ta norocoasă, Surprize-Surprize, Angels, Andre, Bambi, 3SE, 99% din dance-ul românesc, winmodems, script-kiddies, l33t, capra vecinului, lowIQ, fripturiștii, scroafele care s-au urcat în copac spre a trece drept privighetori, teleshopping, IRC-junkies, #romania, #chatzone, HY, ASL PLS, op beggas, hardware de pe vapor, game junkies, 33600, cerșetorii, adunăturile de minori cântăreți (vezi angels, bambi, amicii, giglio etc), etnodance (WTF is that anyway?), Vadim, Iliescu, Dolănescu, Diaconescu, FNI, BSA, inflația, 85% din AtomicTV, am zis romtelecom?, BeeGees, Latino, Ricky Martin, tataie care nu mă lasă să trântesc ușa la lift, PROTV, bibelouri de plastic, plastic aurit, flori artificiale, 70% din Ro FM Radios, chelu' cu tichie, cârciumile proaste, petardele, kitch...
Lista poate să continue la nesfârșit dar mă opresc aici că-mi dă cafeaua-n foc ..
Dacă măcar 2% din populație e de acord cu 98% din ce zic eu atunci știu că nu-s singur pe baricade.
Cum zicea unu de la TV, "Să fiți iubiți!" ...
Bogdan, e-mail

Lista într-adevăr poate să continue la nesfârșit, căci mare este prostia și multe sunt formele sale. Eu, ca ocupant al postului de om răuvoitor și restul redacției (ce ocupă variabile posturi și poziții, începând cu aberanți, criptici, muncitori), suntem de acord cu tine și te susținem în această luptă. Nu știu dacă ne calificăm drept 2% din populație însă dacă mai aștepți câtiva ani până ne tragem neveste, case, copii și burți umflate de bere, vom reuși în mod sigur să completăm procentele cu pricina. Dacă te grăbești și nu ai chef să aștepți atâta, relaxează-

Mail

te, căci știu sigur că mai sunt partizani din această tagmă, unii stricând șine de tramvai, alții subminând industria de traducători, câțiva ce taie elanul dependenților de vârste, sexe și locații, și așa mai departe căci și această lista ar putea să continue la nesfârșit. E bine să știi că nu ești singur.

MARELE TRADUCĂTOR

În legătură cu Baldur's Gate 2: dacă nu știați, dwarf=pitic (engleză). Celții, unii dintre cei mai cruzi oameni, dintre cei mai sălbatici oameni din evul mediu, erau desenați pe față cu dungii și altele pentru că erau proști și ca să pară mai de temut decât erau (se spune că beau sânge etc). De aici, "piticuții" desenați pe față. E vorba de cultură generală !!!

Bogdan, București

Abominabila relație dintre Baldurs's Gate 2, celți, piticuți și "dungii", nu prea există. BG este bazat pe regulile Advanced Dungeons&Dragons, ce la rândul ei a luat rasele pe care le folosește din opera lui J.R.R. Tolkien. Dwarf-ii sunt o creație a lumilor fantastice și a mitologiilor, neavând mai nimic de-a face cu realitatea istorică, din moment ce nu a existat niciodată un popor de pitici=dwarfi (engl.). Într-adevăr dungile de pe față sunt pentru intimidare, însă în același timp nu reprezintă o tehnologie licențiată de celți, ele fiind aproape la fel de vechi ca rasa umană. Dungile albastre au fost într-adevăr într-o vreme semnul distinctiv al unui clan scoțian vasal clanului McDonald, însă din păcate nici ei nu le-au licențiat, din moment ce fuseseră folosite cu câteva mii de ani înainte de către o sumedenie de alte familii, clanuri, triburi și indivizi necunoscuți (și probabil morți prematur, însă nu sunt sigur că din această cauză) cam de pe tot globul. În același timp, ele nu aveau doar o valoare estetică, ci erau strâns legate de credințele religioase ale respectivilor, și ergo aveau prea puțin de-a face cu prostia (?).

Problema mea se referea la imposibilitatea identificării tuturor tipurilor de jucători prin acele portrete, uno pentru că erau puține și în general repetau lait-motivul băiatului bun, iar due tocmai pentru că nu exista aceeași complexitate a personalității ca în realitate. Iar din acest punct de vedere Icewind Dale stătea mult mai bine. Capisci?

Aș vrea să zbor... ce pot face?

Păsăretul, e-mail

Există două variante la dispoziția doritorilor. Prima este destul de clasică ca mod de realizare, a doua mai revoluționară. Prima presupune ochi buni, necesari pentru a găsi cel mai înalt bloc de prin zonă, preferabil unul ce depășește 10 etaje. Se păcălește baba de gardă la intrare, se ia liftul în mod cât mai relaxat până la ultimul etaj, unde se încearcă ajungerea pe acoperișul acestuia. Dacă totuși ușa este încuiată și singura cheie este la baba de gardă ce întâmplător tocmai o ridică salvarea, se caută ochiometric un geam pe palierul respectiv, se deschide și se face un pas în exterior. Timpul estimat de zbor nu va depăși 5 secunde, iar aterizarea va fi bruscă.

A doua variantă este ceva mai complexă și presupune luarea aceluiași itinerariu însă invers. Presupunem că locuiești la un etaj superior, iei liftul până la parter, ieși în fața blocului. Te pui să stai în mâini, și apoi privești cu ochi de nou-născut ceea ce te înconjoară. Vei putea astfel presupune că stai de fapt agățat în mâini de plafonul lumii. După ce ți-ai repetat acest lucru de suficient de multe ori încât să îl crezi, poți să îți dai drumul. Din păcate, aterizarea va fi la fel de bruscă. Dacă serviciile companiei noastre nu vă satisfac, vă rog adresați un plic post-ștampilat ce va conține trei exemplare ale formularului 3XC-VRT4 biroului nostru de Servicii cu publicul, și vom încerca să vă rezolvăm problemele cât mai repede. Vă mulțumim.

TOATĂ LUMEA O VREA PE...

M-am uitat și eu la revista asta, și-i tare ca betonul de ieri. Îmi place foarte mult noul design, care-i cool ca la nici o altă revistă. În altă ordine de idei am văzut și eu că faceți ceva concurs miss XPC și m-am gândit să vă trimit o poză a prietenei mele în care se văd mușchii brest-tricepsieni care s-au dezvoltat din pricina mâinii mele și a jocului Quake, pe care îl joacă ca o Quakerină.



Nu-s eu cunoscut, și nici nu știu multă lume, dar n-am văzut încă nici o gagică care să joace Quake. Sper (sperăm) să intre și ea în topul ăsta de gagici, că-i mai frumoasă decât celelalte. Să nu trăiți mult dacă nu merită și ea ceva (vă asigur eu). Așa că băgați-o și pe ea în top, că-i o a naibii de frumoasă fată. Dacă ai un P6 cu 1G RAM și 3 Geforceuri, bagi un Hardware Transform&Lightning și îi scoți bluzica, iar dacă faci încă un Environment Mapping cu FSAA 12x o să vezi "tehnologia din spatele sutienului".

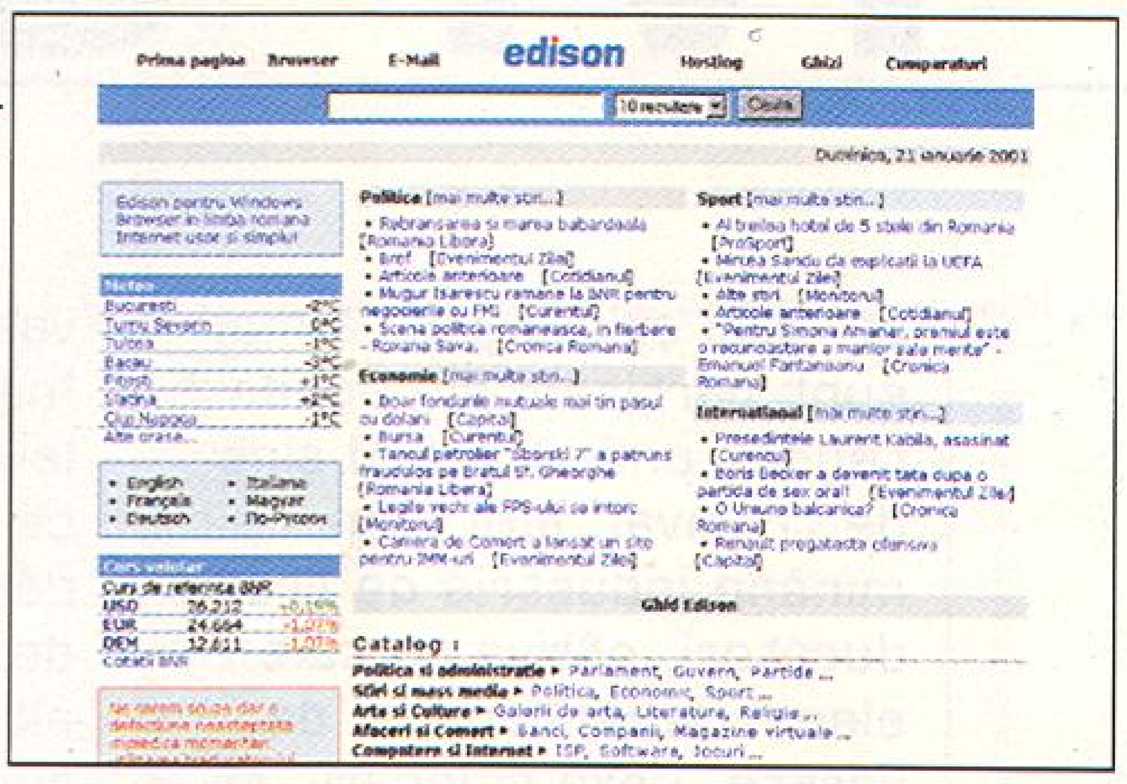
Gyula, e-mail

În mod sigur, amenințarea cu viața nu este de natură să mă facă să public o atare scrisoare. Din fericire, Lady Quake, aici în poza de față, m-a forțat să îmi rectific ideile, părerile și alte câteva lucruri. Domnule Gyula, ceea ce aveți dvs. face parte din tezaurul de suflet al gamerilor de pretutindeni, și din această cauză vin cu o cerere: dacă se poate, clonați-o și trimiteți-o tuturor celor ce au cât de cât legături cu lumea asta a noastră (sau cel puțin partea vizibilă). Am aprecia dacă am obține și o imagine a capului don'șoarei cu pricina. Mă înțelegi de ce... nu vreau să mă joc CS cu mouse-pad-ul întins pe jumătate de monitor...

Explorează în stil românesc

Tip articol: Conexiuni - Redactor: Adrian Dorobăț

Recent firma Coltronix a lansat primul browser românesc, numit Edison. El nu este adresat segmentului de utilizatori care exemplifică dependența de Internet, ci celor care abia descoperă "rețeaua rețelelor" sau celor care vor ca informația să le fie accesibilă cît mai simplu. Dotat cu suport pentru skinuri și traducător automat din engleză în română, browserul este acompaniat pe Internet de un portal ce oferă tot felul de informații utile, de la știri despre vreme și de la sugestii pentru timpul liber la sugestii pentru cumpărături într-un magazin virtual (OfficeMall). Din păcate nu am putut testa calitatea traducerii automate, deoarece aceasta nu a fost disponibilă (încă) în pagina lor de web, din pricina unei "defecțiuni neașteptate". Ca orice program foarte nou, Edison mai are unele bug-uri și deficiențe: la rezoluții mari (peste 1024x768) butoanele tind să se îngrămădească unele într-altele (dar nu mulți utilizatori au parte de asemenea rezoluții), din meniul contextual click dreapta lipsesc unele opțiuni utile, de exemplu Copy Shortcut sau View Source. Browserul se poate dovedi foarte util categoriei de utilizatori căreia i se adresează - cei care abia descoperă Internetul. Pentru surferii înrăiți însă, programul s-ar putea dovedi nesatisfăcător. Cu toate acestea întotdeauna există loc de mai bine, iar programatorii promit tot felul de opțiuni: chat integrat, instant messaging, discuții cu cei care vizitează aceeași pagină de Internet ca



tine (gen Odigo). Programul poate fi downloadat de pe pagina www.edison.ro sau puteți instala varianta cu interfață personalizată de pe CD-ul nostru.

Viața în fața camerelor de filmat

Tip articol: Conexiuni - Redactor: Adrian Dorobăț

Anunțam într-un număr anterior intenția milionarului american Josh Harris de a-și petrece o bucățică din viață în fața camerelor de filmat legate la Internet, împreună cu logodnica lui, Tanya. Între timp intenția a fost pusă în practică, locuința provizorie fiind construită în interiorul unui hangar și dotată cu 32 de camere de luat vederi, plasate strategic pentru a acoperi întreaga suprafață a casei, nelăsînd nici un colțișor nesupravegheat, nici măcar baia. Proiectul "We live in public" va dura patru luni, timp în care veți putea urmări viața celor doi în cele mai mici detalii, înregistrîndu-vă gratuit pe site. Transmisia video live se realizează folosind protocolul celor de la Real Networks, deci aveți nevoie de Real Player pentru a vedea ceva. De asemenea există arhive pentru 24 de ore cu imagini statice luate din minut în minut de la fiecare din cele 32 de camere, așa că dacă aveți o conexiune proastă, puteți totuși să înțelegeți ceva din viața celor doi. De asemenea puteți discuta live cu cei doi folosind chat-ul de pe site: cînd sunt în toane bune, se adresează și camerelor nu doar scriu. Totuși nu vă așteptați la cine știe ce scene interzise minorilor: intimitatea se respectă prin aplicarea unui prosop pe cameră în momentele fierbinți.

Show-ul nu este tocmai ceva nou, inițiative asemănătoare aparținînd unor televiziuni ce transmit programe interactive: CBS cu programul Big Brother și ABC cu The Bar. Dar "We live in public" nu este tocmai un show și este singurul care este transmis exclusiv pe Internet, astfel putînd fi urmărit și de români. Site-ul este www.weliveinpublic.com, vizitați-l cît mai este online.

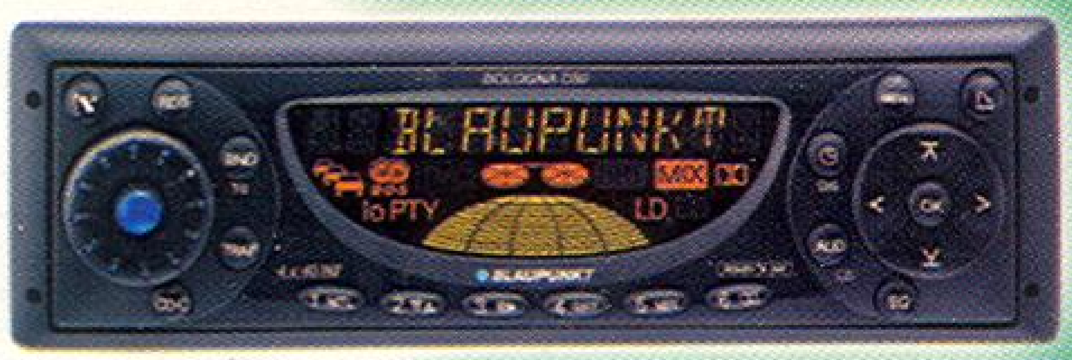




Fun-Line II

Caracteristici tehnice suplimentare celor standard

Bologna C50 (Radio / Casetofon)
Radio FM, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal de culoare neagră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Egalizator pe 2 benzi de frecvență (frecvență variabilă)



Modena CD50 (Radio / CD player)
Radio FM, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal de culoare neagră, galbenă, roșie sau albastră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Egalizator pe 2 benzi de frecvență



Santa Monica C50 (Radio / Casetofon)
Radio FM, MW, LW
Digiceiver, TIM - Memorarea informațiilor de trafic
SHARX - Digital channel separation optimisation
Display albastru, panou frontal de culoare neagră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Design de noapte - tastatură iluminată în roșu
Pre-echipare pentru cuplare la telefon sau sistem de navigație
TMC pentru cuplare la sistem de navigație
DEQ - egalizator pe 5 benzi de frecvență
Casetofon, contor bandă (timp real)



Carolina DJ 50 (Radio / Casetofon / CD Changer)
Radio UKW, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal negru
CD, Changer cu capacitate de 10 CD-uri
Track Program Memory (TPM)
CD-Mix, MAG-Mix
Egalizator pe 2 benzi de frecvență (frecvență variabilă)



BLAUPUNKT VA OFERA GAMA FUN-LINE II

Active AG EXIM	**Bucuresti**	Str. Remetea Nr.16	2503487
Ana Electronic	**Bucuresti**	Calea Dorobanților 134	2305732
Maris SRL	**Bucuresti**	Bd. Timişoara 30	4139778
Midocar SRL	**Bucuresti**	Şos. Odăi 221-225	7910839
Flanco	**Bucuresti**	Bucureşti Mall / Drumul Taberei / Titan	
Grim CD Group	**Bucuresti**	Magazin Ever Green - Bucureşti Mall	
Agroservice SA	**Constanța**	Str. Revoluției 19	041/638041
Proton Auto	**Cluj**	Calea Floreşti 42	064/438380
Sandra Trading	**Iaşi**	Str. Stejar 33A	032/176961
Infotec	**Iaşi**	Str. Împăcării 35, bl.919	032/221405
Temeco	**Timişoara**	Calea Dorobanților 54	056/190409
Tess SRL	**Brasov**	Str. Griviței 1H	068/475153
Hit Trading	**Brăila**	Bd. A.I.Cuza 223	039/618840
Adria SRL	**Suceava**	Str. Gh.Doja 119A	030/257166
IATSA Câmpina	**Câmpina**	Str. Carol I, Bl. 236, parter	044/336001
IATSA Oradea	**Oradea**	Calea Borşului km3	059/463916

Radiocasetofoanele auto Blaupunkt sunt asigurate prin OMNIASIG ASIGURĂRI AGRICOLE

BLAUPUNKT
Sunet clar. Plăcere pură.



dial-up
in
t3rne
internet
15
- Ines
- PcNet
- EuroWeb
- KPNQuest
- MaroNet
- Fx Internet
- TotalNet
- Kappa Net
- SoftNet
- Xnet
n
e
t
wireless
Main Entry: in·ter·net
Function: noun
an electronic communications network that connects computer networks and organizational computer facilities around the world

CONECTEAZĂ-TE!

Internet-ul vine la tine acasă!

Tip articol: Feature - Redactor: Daniel Roşu

Internet-ul reprezintă pentru mulţi o discuţie similară cu cea despre vreme, pentru alţii acces la referate sau alte lucruri cît se poate de practice dar nu în ultimul rînd o soluţie virtuală de împerechere pentru cei care nu au reuşit nimic în lumea reală. Pentru toţi aceştia însă, conectarea la internet reprezintă principala dificultate, problemele vitezei şi costurilor fiind cele care sunt obstacolele imediate în atingerea scopurilor propuse. Metoda cea mai populară de conectare la Internet din România este dial-up-ul, instrumentul principal folosit fiind banalul modem (intern sau extern) vîndut sub toate formele, mărimile, tipurile şi calităţile de firmele de calculatoare de la noi.

Ţinînd cont de popularitatea sa, modem-ul va primi locul de vîrf în prezentarea din acest număr şi pe lîngă o serie de prezentări de modem-uri vom vorbi, încă de acum despre liniile telefonice şi standardele folosite la conectare.

Liniile telefonice actuale (PSTN - Public Switched Telephone Network) constituite din 2 fire torsadate din cupru au fost concepute iniţial pentru comunicarea vocală şi de aceea sunt limitate la o lăţime de bandă de la 0 la 4000hz în care frecvenţele de la 300 la 3500hz sunt de ajuns pentru o redare acceptabilă a vocii. Standardele de transmitere a datelor cu 56k au apărut din nevoia unei viteze mai mari pentru utilizatorii de modemuri. Iniţial transferul de date cu o viteză mai mare de 33600bps se putea obţine prin standardul X2 care a fost dezvoltat de US Robotics sau prin KFlex descoperit de Lucent şi Rockwell. Din păcate în lipsa unui standard fix au rezultat probleme pentru utilizatori şi providerii de internet. Pentru obţinerea transferului de 56k era nevoie ca şi providerul şi utilizatorul să dispună de modemuri care să folosească acelaşi standard şi astfel a fost conceput V.90. Pentru a putea utiliza acest protocol trebuie îndeplinite anumite condiţii: existenţa liniei telefonice digitale la serverul providerului, suportul V.90 pentru ambele capete ale liniei (atât modemul providerului cât şi modemul utilizatorului trebuie să folosească standardul V.90), o singură porţiune de linie telefonică analogică între provider şi utilizator.

Datele circulă prin liniile telefonice pe două direcţii: una de la provider la utilizator (download) şi una de la utilizator către provider (upload). Prin folosirea standardului V.90 modemul ar putea atinge o viteză de download de 56kbps dar aceasta este limitată de către FCC (Federal Communications Commission) la 54kbps. Viteza cu care se poate face upload este de doar 33600bps pentru că la transmiterea datelor de la modem către provider trebuie făcută o transformare din semnal analogic în semnal digital care se face cu o pierdere de informaţie. Pentru a afla date suplimentare despre un modem se pot folosi comenzile AT. Acestea sunt diferite în funcţie de chipul utilizat de modem dar pot da informaţii despre model, firma producătoare, firmware version. Pentru modemurile cu Rockwell 56k (folosite de Diamond Multimedia, Hayes, Motorola şi mulţi alţi producători) se poate folosi AT10 pentru determinarea vitezei, AT13 pentru firmware version, AT&V1 pentru satistica ultimei legături. Pentru modemurile cu chipset Lucent (folosite de IBM, Hewlett-Packard, Sony) se poate folosi pentru determinarea firmware ATI3 şi pentru informaţii despre ultima conexiune AT11.

Ultimul standard pentru transmiterea de date prin intermediul modemului este v.92 şi prin folosirea lui se pate face upload cu o viteză de 48kbps, se reduce timpul în care se stabileşte conexiunea dintre două modemuri, posibilitatea de a rămâne conectat (on hold) timp în care se poate efectua o convorbire telefonică pe aceeaşi linie.

Conectare prin CABLU

Un transfer de date foarte mare se poate obține prin conectarea care folosește ca mediu de transmitere a datelor cablul coaxial. Sistemul de televiziune prin cablu a fost destinat inițial transmiterii de semnal TV prin recreerea semnalului RF către utilizatori. Cablurile coaxiale tipice sunt la 330MHz și 450Mhz iar cele mai noi (HCF) sunt extinse până la 750MHz și mai mult. Fiecare canal standard de televiziune ocupă 6MHz din spectrul RF deci pe cablu normal de până la 450MHz încap aproximativ 60 canale de televiziune iar pe unul de 700MHz aproximativ 110 canale. Pentru transmiterea de date, un canal în intervalul 50-750MHz este alocat transmiterii de date către utilizator iar un canal în intervalul 5-42MHz este folosit pentru transmiterea de la utilizator către provider. Un modem CMTS (cable modem termination system) situat la provider comunică cu modemul de cablu al utilizatorului formând o rețea locală. Majoritatea modemurilor de cablu sunt dispozitive externe care se conectează la calculator prin intermediul unei plăci de rețea tip 10Base T sau cablu USB dar există și modemuri de cablu interne. Un singur canal de televiziune de 6MHz poate suporta un transfer de date de la provider la utilizator de maxim 27Mbps folosind transmisii de date în 64QAM (quadrature amplitude modulation). Se poate ajunge și la viteze de 36Mbps folosind 256QAM. Transferul de date de la utilizator la provider se face cu o viteza de 500Kbps până la 10Mbps folosind modulația 16QAM sau QPSK (quadrature phase shift key). Utilizatorul de internet prin cablu poate avea viteze de transfer pentru date între 500Kbps și 1.5Mbps în funcție de arhitectura rețelei, trafic și ocuparea resurselor. Viteza de navigare este totuși mai mică din cauza congestiilor backbone. Folosirea conectării prin cablu mai are și avantajul conectării continue la Internet. Modemurile de cablu cele mai cunoscute sunt produse de 3Com, Cisco Systems, Com21, Ericsson, Motorola, Nortel Networks, Samsung, Terayon Communication Systems, Thomson Consumer Electronics, Toshiba și Zoom Telephonics. Viteza de navigare și transferul rapid de date depind și de capacitatea serverului de internet care este accesat. Pentru o utilizare cât mai bună marile companii care oferă servicii de internet prin cablu pot face imagini ale celor mai accesate servere pentru ca în momentul în care utilizatorul se conectează la o anumită pagină să fie redirecționat către serverul providerului. Aparent avantajele conectării prin cablu scad dacă numărul de utilizatori crește foarte mult. 200 de utilizatori conectați pe un canal de 27Bbps ar trebui să aibă un transfer asemănător cu un utilizator ISDN adică aproximativ 130Kbps dar acest lucru nu se întâmplă decât dacă toți cei 200 de utilizatori conectați încearcă să transfere date în același timp. În general acest lucru nu se prea întâmplă și se pot atinge viteze mari pentru transferul de date pe când la ISDN transferul maxim care se poate atinge este de 128Kbps.

...prin ISDN

O altă metodă de conectare la internet este prin intermediul ISDN (Integrated Services Digital Network). Aceasta folosește o linie telefonică specială prin intermediul căreia se face o transmisie digitală a datelor. O linie ISDN folosește 2 fire torsadate ca cele normale de telefon și conține două canale fiecare având propriul număr de telefon. Cele două canale pot fi folosite pentru voice sau transfer de date. Viteza de transfer care se poate obține folosind o linie ISDN este de 64Kbps dacă se folosește doar un canal și 128Kbps dacă se folosesc ambele canale pentru transferul de date. Avantajele conectării prin intermediul ISDN față de dial-up includ: viteza mare de transfer a datelor care este de 4 ori mai rapidă decât cea care se obține folosind un modem cu standardul V.34 și aproape de 9 ori mai mare decât cea obținută cu un modem V.32, eliminarea riscului de apariție a erorilor prin transmisia digitală a datelor, posibilitatea folosirii liniei ISDN pentru date și voice în același timp. Romtelecom instalează linii ISDN pentru o distanță de maxim 5.5km BRA ISDN și 3.5km pentru PRA ISDN. Serviciul acces de bază (BRA ISDN) asigură 2 canale purtătoare de 64kbps și unul de semnalizare de 16kbps iar serviciul acces primar (PRA ISDN asigură 30 de canale purtătoare de 64Kbps și un canal de semnalizare de 64Kbps). Tarifarea convorbirilor ISDN este aceeași cu tarifarea convorbirilor telefonice normale.

...prin DIALUP

Cea mai folosită metodă de conectare la noi în țară este conectarea prin dial-up. Aceasta se realizează prin intermediul liniei telefonice normale și a unui modem. Modemul are rolul de a transforma informațiile digitale în semnale analogice care pot fi transmise pe linia telefonică. Pentru conectare, utilizatorul sună la un număr de telefon pus la dispoziție de către provider și acesta îl conectează la internet. Separat de tariful perceput de provider pentru serviciile de conectare la internet, mail, etc, se mai plătește către Romtelecom și costul convorbirii telefonice între utilizator și provider, convorbire care este efectuată pe toată durata cât utilizatorul este conectat la internet. Cu noile standarde pentru modemuri (v.90, x2 sau 56kflex) transferul de date pentru linii telefonice ideale poate ajunge la 50 kbps pentru download și 33.6 kbps pentru upload. Avantajele conectării prin dialup sunt: prețul mic pentru contul de internet, lipsa cheltuielilor suplimentare (linie închiriata, cablu), prețul mic pentru un modem de 56k. Dezavantajele conectării prin dialup sunt viteza mică de transfer a datelor și cheltuielile suplimentare către Romtelecom (accesibile deocamdată doar între orele 22 - 7 când 10 min de convorbire locală costă 595lei).

...prin ANTENĂ ASINCRONĂ

Cum utilizatorii de internet din România nu dispun de sume mari de bani care să le permită conectarea la internet cu o metodă care să asigure un transfer mare de date la o viteză acceptabilă a apărut o metodă interesantă de conectare care folosește o linie telefonică (normală sau închiriată) și o antenă de satelit. Folosind această metodă upload-ul se face prin linia telefonică și download-ul se face prin antena de satelit. Cheltuielile scad pentru că în general la noi în țară este foarte scump transferul de date de pe internet (majoritatea firmelor mari taxează traficul). Toate datele sunt primite prin antenă și traficul nu se plătește. Antena de satelit are și un rol de amplificare a download-ului cu aproximativ 10x rata de upload. Cheltuielile inițiale care se fac pentru acest tip de conectare sunt: plata liniei închiriate care se instalează de către Romtelecom (aproximativ 3.5 milioane lei pentru o distanță de până la 50km și contul pentru satelit care este valabil în general un an). Lunar trebuie plătită taxa pentru chiria liniei închiriate (160.000lei/km pentru o linie digitală de 64k) și tariful pentru provider. Antena se poate folosi în combinație cu orice altă metodă de a face upload de date pe internet (dial up, cablu etc). Avantajele oferite de această metodă sunt viteza mare de download (folosind un modem de 56k se pot atinge rate de transfer de 500 - 600kbps), lipsa cheltuielilor pentru trafic de date iar dezavantajele sunt timpul de răspuns cam mare datorat comunicării prin satelit.

...prin DSL

Tehnologia DSL (Digital Subscriber Line) care cuprinde subramuri ca SDSL, ISDL și ADSL se referă la transmisia de date tot prin intermediul liniei de telefon clasice cu 2 fire torsadate de cupru.
SDSL (Symmetrical DSL) suportă transfer de date cu o viteză cuprinsă între 144Kpbs până la 1.5Mbps și poate fi folosită pentru video conferințe dar nu suportă folosirea POTS pe aceeași linie telefonică. ISDL este o alternativă a ISDN și oferă o conectare permanentă și transfer de date cu o viteză maximă de 144Kbps pentru o distanță de maxim 7.5km.
ASDL (Asymmetrical DSL) permite transfer de date și voice pe aceeași linie telefonică. Transferul de date pe o astfel de linie este de 128Kbps până la 8Mbps pentru datele venite de la provider și de la 64bps până la 640bps pentru datele transmise de la utilizator către provider. Avantajele folosirii unei metode de conectare DSL sunt: conectare permanentă la internet, transfer mare și constant de date (spre deosebire de conectarea prin cablu unde deși transferul de date este mare acesta poate să scadă dacă există un număr prea mare de utilizatori).

Conectare T1

T-1 este o modalitate de conectare care presupune existența unei linii telefonice dedicate și prin intermediul căreia se pot obține transferuri de date de până la 1.544Mbps folosind 24 de canale separate de câte 64kbps fiecare. Fiecare canal poate fi configurat pentru transportul de date sau voce. Conexiunile T-3 reprezintă linii dedicate pe care se poate face un transfer de date de maxim 43Mbps și sunt alcătuite din 672 de canale individuale de câte 64kbps fiecare iar conexiunile T-4 asigură un transfer de 274Mbps făcut prin 4032 canale.

...prin RADIO MODEM

Conectarea la internet se mai poate face și prin intermediul unui radio modem. Modelele mai noi funcționează la o frecvență de 2.4GHz sau la 900Mhz și folosesc tehnologia spread spectrum cu care se pot atinge viteze ale ratei de transfer de până la maxim 3Mbps. Distanța la care un radio modem poate transmite datele depinde mult de antena folosită și de existența obstacolelor dintre emițător și receptor dar în general este de aproximativ 2 până la 10 km. Avantajele acestei metode de conectare ar fi viteza mare care se poate atinge la transferul de date. Din păcate costul unui astfel de modem plus antena pentru transmisiune poate ajunge până la 1700$ dar el poate fi închiriat de la firmele provider de servicii internet pentru aproxomativ 80$ lunar.

...prin LINIE ÎNCHIRATĂ

Liniile închiriate sunt folosite pentru transferul de date dintre provider și utilizator. Acestea se instalează de către Romtelecom și pot fi linii analogice sau digitale. Pentru liniile analogice se plătește o taxă de instalare și apoi o taxă lunară care reprezintă chiria liniei respective. Transferul pe liniile analogice este identic cu cel care se realizează pe liniile comutate. Liniile închiriate digitale care pot fi fi cablu normal sau fibră optică se închiriază tot de la Romtelecom cu o taxă lunară care depinde de rata de transfer care se poate obține pe acea linie (între 64kbps și 34Mbps).

Tabel comparativ servicii
Provideri Internet

Firma/Detalii	PC Net	Euroweb	FX Internet	kpnQwest	Maronet	TotalNet	Kappa	Softnet	DNT
Mail	N/A								
Pret	N/A	5$/luna	15$/an						
Bonus	N/A	5 ore de navigare pe luna	15 ore navigare						
Dial up									
• *Abonament noapte*									
Taxa conectare	-	-	4,5$	-	-	-	N/A	-	-
Ore	-	-	19.00 - 9.00	-	-	-	23.00-7.00	-	23.00-8.00
Pret	-	-	9,5	-	9$/luna	-	10$/250ore	-	15$/luna
Mail inclus	-	-	6Mb	-	3 adrese mail	-	da	-	3Mb
• *Abonament zi*									
Taxa conectare	-	-	4.5$	8$	-	-	5$	-	-
10 ore	0,6$/ora	-	0,7$ /ora	0,6$/ora	0,5$/ora	0,7$/ora	-	-	0,9$/ora
15 ore	-	0,66$/ora	0,95$/ora	0,55$/ora	-	-	-	0,6$/ora	-
20 ore	0,5$/ora	-	-	-	0,45$/ora	0,55$/ora	-	0,57$/ora	0,8$/ora
25 ore	-	-	-	-	-	-	0,36$	-	-
30 ore	-	-	-	-	0,43$/ora	0,53$/ora	-	-	0,63$/ora
35 ore	-	0,57$/ora	-	-	-	-	-	-	-
40 ore	-	-	-	-	-	-	0,4$/ora	-	-
45 ore	-	-	-	-	-	-	-	-	-
50 ore	0,4$/ora	-	-	-	-	-	0,34$/ora	-	-
60 ore	-	-	-	-	-	0,4$/ora	-	-	0,48$
65 ore	-	0,46$/ora	-	-	-	-	-	-	-
100 ore	0,35$/ora	-	-	-	-	-	0,3$/ora	-	-
Mail inclus	da	-	-	-	da	da	da	da	-
• *Nonstop*	0,03$/ora	0,03$/ora	0,02$/ora	-	0,02$/ora	-	0,06$/ora	0,03$/ora	-
• *Oferta speciala*	1 Mb webspace	-	3x10 ore/3luni - 15$	-	-	-	-	-	-
Linie Inchiriata									
Taxa conectare	-	-	-	-	-	-	50$	-	-
Trafic	-	nelimitat	-	-	nelimitat	-	50Mb	-	-
Instalare	-	100-200$	-	-	-	300$	-	-	-
32k	-	400$	-	-	600$	-	cost mediu 1$/Mb	-	450$

64k	-	1000$	-	-	1190$	1600$	-	-	650$
128k	-	1900$	-	-	2190$	3800$	-	-	1200$
256k	-	-	-	-	4260$	6000$	-	-	-
512k	-	-	-	-	7820$	11200$	-	-	-
1Mb	-	-	-	-	14300$	-	-	-	-
2Mb	-	-	-	-	26290$	-	-	-	-
abonament	-	-	-	-	-	-	100$	-	-
Radio modem									
Trafic	nelimitat	nelimitat	-	-	-	-	-	-	-
Echipament	1530$	1400$	-	-	-	-	-	-	-
Cost	400$	64k/1000$ 128k/1900$	-	-	-	-	-	-	-
Cablu									
Abonament	-	-	-	-	-	-	40$	-	-
ADSL	-	-	-	-	-	-	trafic 40 Mb	-	-
Echipamente necesare	499$/chirie 30$	-	-	-	-	-	383$	-	-
Trafic 300 Mb	-	200$	-	-	-	-	-	-	-
Aditional	-	0,7$/Mb	-	-	-	-	-	-	-
Trafic 350Mb	260$	-	-	-	-	-	-	-	-
Aditional	0,8$/Mb	-	-	-	-	-	-	-	-
Trafic 500 Mb	340$	300$	-	-	-	-	-	-	200$/luna
Aditional	0,7$/Mb	0,6$/Mb	-	-	-	-	-	-	0,45$/luna
Trafic 750 Mb	450$	-	-	-	-	-	-	-	-
Aditional	0,7$/Mb	-	-	-	-	-	-	-	-
Trafic 1 Gb	540$	500$	-	-	-	-	-	-	300$/luna
Aditional	0,6$./Mb	0,5$/Mb	-	-	-	-	-	-	0,40$
Trafic 1,5 Gb	690$	-	-	-	-	-	-	-	-
Aditional	0,6$/Mb	-	-	-	-	-	0,6$/Mb	-	-
Nota	-	instalare 100$	-	-	-	-	-	-	-
Fibra optica	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Echipamente necesare	-	-	-	-	-	-	500$	-	-
Intretinere	-	-	-	-	-	-	250$	-	-
Antena									
Taxe	-	-	-	-	-	-	290$	-	-
32/32 Kbps	290$ luna	-	-	-	-	-	1050$/luna	-	-
64/64 Kbps	980$ luna	-	-	-	-	-	2100$/luna	-	-
128/128 Kbps	1900$ luna	-	-	-	-	-	4200$/luna	-	-
128/192 Kbps	2600$ luna	-	-	-	-	-	-	-	-
128/256 Kbps	3100$ luna	-	-	-	-	-	-	-	-
256/256 Kbs	-	-	-	-	-	-	8400$/luna	-	-
Mail inclus	da	-	-	-	-	-	-	-	-
Bonus	4 adrese IP, secondary DNS, back-up permanent	-	-	-	-	-	-	-	-
Webhosting									
10 Mb	9$/luna	-	10 $/luna	-	15$/luna	10$/luna	7$	10$/luna	20$/luna
20 Mb	19$/luna	-	-	-	25$/luna	20$/luna	18$	20$/luna	30$/luna
50 Mb	49$/luna	-	20$/luna	-	40$/luna	50$/luna	36$	50$/luna	90$/luna
Contact	01-330.35.23	01-323.00.30	01-322.89.50	01-410.38.83	01-322.68.78	01-222.22.32	01-326.61.96	01-233.11.33	01-210.68.63

Nota: Serviciile care nu se incadrau in optiunile tabelului nu au fost incluse. Preturile de la distribuitorii de servicii Internet care nu au putut fi contactati in timp util pentru realizarea articolului nu au fost incluse. Preturile sunt valabile pentru perioada ianuarie-februarie 2001, sunt exprimate in dolari si nu contin TVA. Spatiile notate cu "-" sunt servicii nedisponibile.

Trend Net TFM 560X

În prealabil: **Am reuşit să ne conectam la internet cu o viteză de 52k**



Este unul dintre cele mai bune modemuri din toate cele testate (am reuşit să ne conectam la internet cu o viteză de 52k). Modelul 560x este extern şi se conectează la calculator prin intermediul unui port Com care poate fi cu 9 sau 25 pini. Pentru transferul de date cu 56kbps modemul dispune de standardul v.90. Compresia datelor şi controlul erorilor se face hardware de către modem. La capitolul soft modemul se prezintă excelent cu programe foarte variate: Bitware, Yahoo Messenger, Media Ring Talk 99 (convorbire de la un calculator la altul prin intermediul internet), Real Player G2, Netscape Comunicator, Internet Explorer etc. Singurul loc unde a avut de pierdut este documentaţia foarte puţină, broşura din cutie fiind mai mult pentru modelele USB şi PCI.

Detalii

Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-Tech
Telefon	(01) 222 20 36
Adresa	Bd. N. Titulescu 64
Web	www.ktech.ro
Preţ	56$

Acorp M56EMS External

În prealabil: **Transferul de date la viteza de 56kbps se face cu ajutorul standardului v.90 sau 56kflex.**



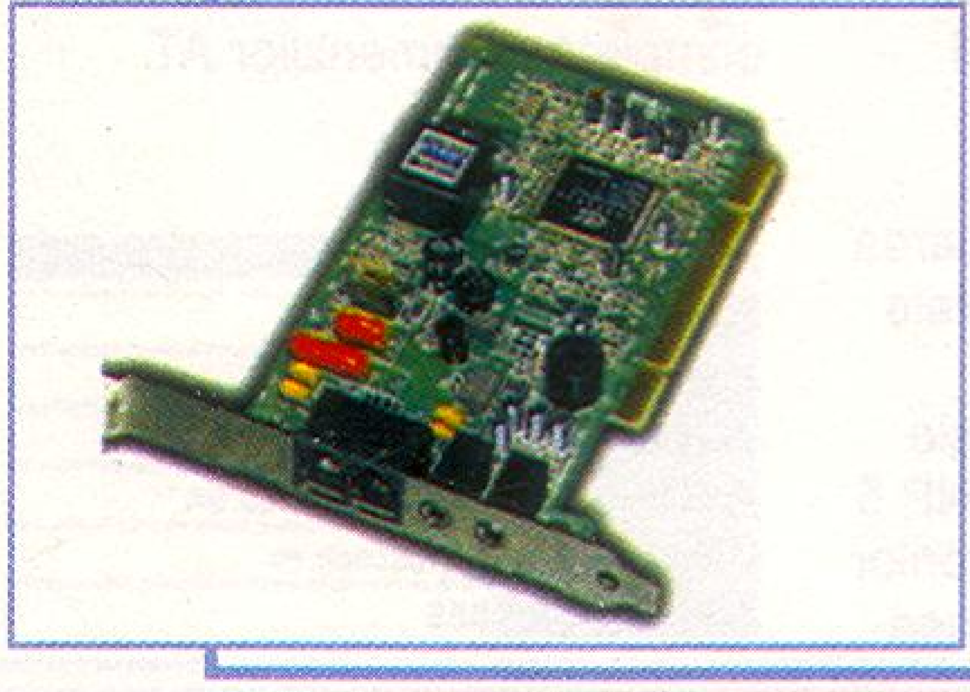
Modelul M56EMS de la Acorp este un modem extern cu chipset Rockwell. Transferul de date la viteza de 56kbps se face cu ajutorul standardului v.90 sau 56kflex. Conectarea la calculator se face pe unul din porturile Com cu 9 sau 25 pini. Compresia de date se face prin standardul MNP 5 sau v.42 iar corecţia erorilor se face prin MNP 2-4 sau v.42. Transmisiunile fax se pot face la 2400bps prin v.27, 9600bps cu v.29 şi 14400bps cu v.17. Pentru uşurarea utilizării există 9 leduri care semnalizează diferite funcţii ale modemului (transmit data, received data, carrier detected etc). Documentaţia se găseşte pe CD-ul cu drivere împreună cu programele Super Voice, Video mail, Netscape comunicator şi încă 4 programe care nu pot fi instalate decât manual (programul de instalare automată nu funcţionează).

Detalii

Distribuitor	ICG
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Preţ	49$

Acorp M56PIM Internal

În prealabil: **Compresia hardware, corectarea erorilor nu este suportată hard ci este realizată de procesor**



Modelul M56PIM produs de Acorp este un modem intern care se montează pe un slot PCI şi funcţionează cu un chip Conexant. Ca toate modemurile în genul său dispune de un chip Conexant HSP56K deci compresia hardware, corectarea erorilor nu este suportată hard ci este realizată de procesorul sistemului. Transmiterea şi primirea datelor se face folosind k56flex şi v.90 pentru un download de până la 56kbps iar pentru transferuri cu viteze mai mici se poate folosi v.34, v.32, v.22 sau v.21. Corecţia erorilor şi compresia datelor se face la fel ca la toate celelalte modele testate prin MNP 2-4 şi MNP 5, v.42. Manualul de utilizare este pe cd-ul cu drivere împreună cu programele Super Voice, Media Ring Talk, Acrobat reader, jocul Last Kingdom şi Netscape Communicator.

Detalii

Distribuitor	ICG
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Preţ	24$

Pocket Modem RS-232

În prealabil: **Nu are nici transformator ci se alimentează direct de la calculator**



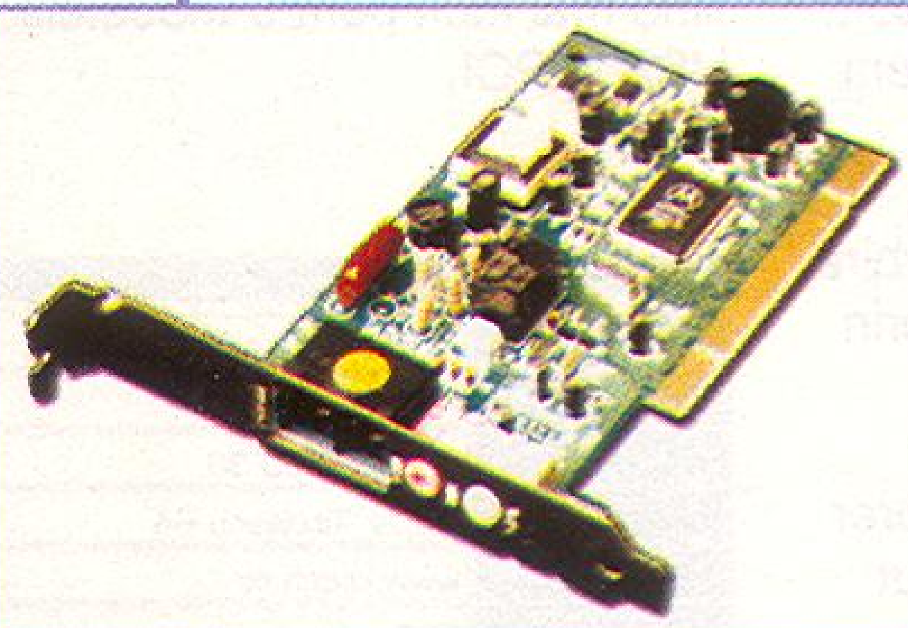
Pe lângă faptul că a fost cel mai mic modem dintre cele testate Pocket Modem nu are nici transformator şi se alimentează direct de la calculator prin intermediul portului PS2. Transferul de date la viteze de 56kbps se face prin intermediul standardului v.90 sau 56kflex şi este automat trecut pe alt standard în cazul în care linia telefonică nu mai suportă această viteză. Modemul mai poate fi folosit şi pentru transmiterea şi primirea de faxuri prin intermediul unui protocol v.17, v.29, v.27. Corecţia erorilor şi compresia de date se face cu v.42 şi MNP 2-5. Chip-ul utilizat de modem este Conexant şi setul complet de instrucţiuni AT este prezentat în manualul de utilizare de pe CD împreună cu programele Fax Talk Communicator şi Media Ring Talk.

Detalii

Distribuitor	Omnitech
Ofertant	Omnitech
Telefon	(01) 2122931
Adresa	Bd. Lacul Tei 67
Web	N/E
Preţ	34.5$

HPI 56M

În prealabil: **Este de asemenea un modem "software"**



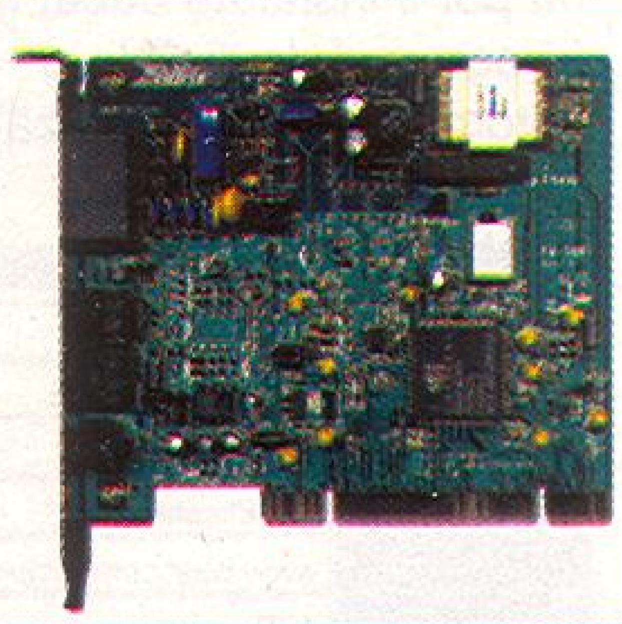
Modelul HPI56M este un modem intern care se montează în calculator pe unul din sloturile PCI și funcționează cu un chipset produs de Motorola. Este de asemenea un modem "software", transferul de date se face utilizând standardele v.90 și 56kflex pentru viteze apropiate de 56kbps și cu unul din standardele v.34, v.32, v.22, pentru date primite la viteze mai mici de 33600. Interesant la acest modem este faptul că softul care se instalează cu driverele sesizează viteza maximă care poate fi atinsă pe o anumită linie telefonică și aceasta se reglează automat în timpul funcționării. Pe modem există conectori pentru difuzor și microfon pentru cazul în care ar fi folosit la aplicații voice. Softul cuprinde Bitware, Yahoo mesenger, Real player G2. Nu există documentație care să explice comenzile AT.

Detalii

Distribuitor	Omnitech
Ofertant	Omnitech
Telefon	(01) 2122931
Adresa	Bd. Lacul Tei 67
Web	N/E
Preț	19$

Zoltrix Cobra 56 K PCI

În prealabil: **CD-ul nu conține decât manualul de utilizare și programul Fax Talk**



Cobra 56k este un modem intern plug and play care se conectează pe un slot PCI, este produs de Zoltrix și folosește un chip Conexant. În funcție de standardul pentru transmisia de date folosit de providerul internet modemul poate alege între v.90 și k56flex pentru viteze de download de 56kbps sau unul din protocoalele v.34, v.32, v.22 pentru viteze mai mici de 33600bps. Modemul poate fi folosit și pentru transmisia și primirea de faxuri de la orice dispozitiv compatibil Group 3 cu viteze de până la 14000bps. Compresia datelor se face cu v.42 și MNP 5 iar corecția erorilor care pot apărea se face cu v.42 și MNP 4. Ca și celălalt model Zoltrix CD-ul nu conține decât manualul de utilizare și programul Fax Talk, fără nici un alt software suplimentar ca în cazul celorlalte modem-uri prezente.

Detalii

Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-Tech
Telefon	(01) 222 20 36
Adresa	Bd. N. Titulescu 64
Web	www.ktech.ro
Preț	20.5$

Zoltrix Rainbow 56 K

În prealabil: **Prezența unui microfon pentru programele de voice incluse în pachetul cu modemul**



Seria Rainbow de la Zoltrix are la bază chip-ul Rockwell.

Modelul extern se conectează la calculator prin intermediul unui cablu serial care se poate monta fie pe Com cu 9 pini fie pe com cu 25 pini. Deosebită față de celelalte modele testate este prezența unui microfon pentru programele de voice incluse în pachetul cu modemul. Datele pot fi transmise la viteza de 56kbps folosind standardul 56kflex sau v.90 iar dacă providerul nu dispune de modemuri de 56k comunicarea se poate face pe protocoalele v.34 dau v.32.

Modemul face compresie hardware a datelor prin MNP 5 sau v.42bis și control al erorilor prin MNP 4 sau MNP 10, neafectînd deloc procesorul sistemului. În manual există lista completă a comenzilor AT.

Detalii

Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-Tech
Telefon	(01) 222 20 36
Adresa	Bd. N. Titulescu 64
Web	www.ktech.ro
Preț	55$

Zoom 2949 56K External

În prealabil: **Dispune de leduri care semnalizează dacă modemul s-a conectat cu protocolul v.90 sau v.34)**



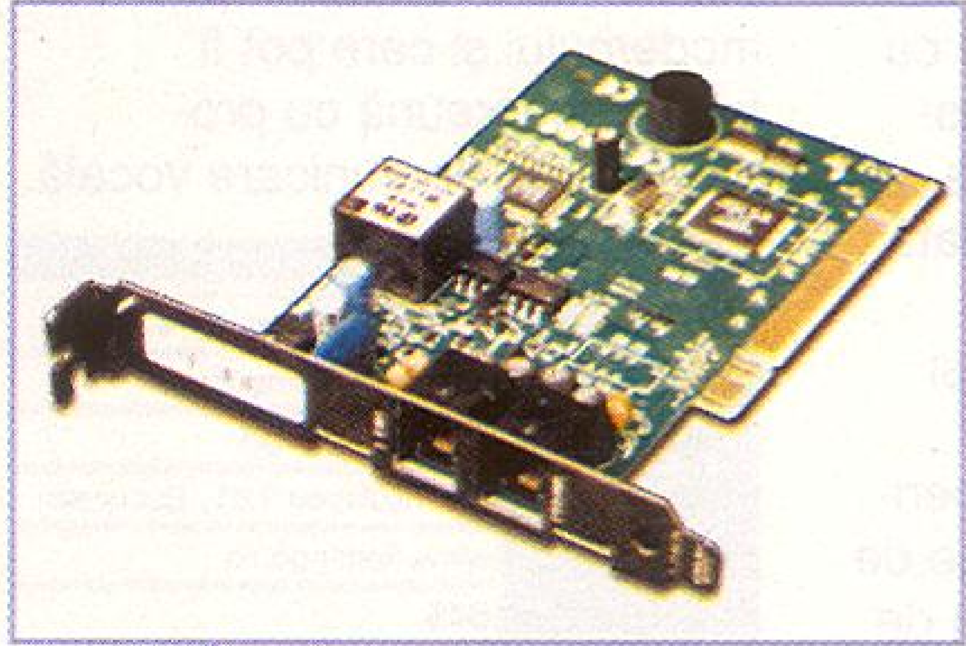
Modemul Zoom model 2949 este unul extern și folosește un chip Lucent. Și el este capabil de download cu viteze de 56kbps folosind unul din standardele v.90 sau k56flex. Transferul de date la viteze mai mici se face cu unul din protocoalele v.34, v.32, v.23, v.22 sau v.21. Modemul poate transmite și primi faxuri cu viteze de la 300 la 14400bps. Modemul se conectează la calculator prin intermediul unui port Com și pentru a ușura utilizarea dispune de 14 leduri (are și leduri care semnalizează dacă modemul s-a conectat folosind protocolul v.90 sau v.34). Din păcate modemul nu dispune de mufe pentru conectarea difuzorului și microfonului și nici cablu pentru conectarea la calculator. Calitatea modemului este garantată de producător pe o perioadă de 7 ani, mult mai mare decât pentru celelalte modele.

Detalii

Distribuitor	
Ofertant	
Telefon	
Adresa	
Web	
Preț	

Zoom 2928 56 K Internal

În prealabil: **Este varianta PCI a modemului extern și folosește tot un chip Lucent ca și modelul extern**



Modelul 2928 produs de Zoom este varianta PCI a modemului extern și folosește tot un chip Lucent ca și modelul extern. Dacă providerul internet folosește unul din standardele v.90 sau k56flex modemul se poate conecta cu viteze de până la 56kbps. Pentru viteze mai mici la transferul de date modemul va selecta unul din standardele V.34, v.31, v.22 sau v.21 iar la transmiterea sau primirea fax v.33, v.29, v.27 sau v.17. Ca toate modemurile produse de Zoom și acesta include protecția împotriva fulgerelor iar garanția este de 5 ani. Și softul livrat cu modemul este diferit și cuprinde iVisit (comunicarea cu alte persoane pe internet vizual, audio sau text), Web Canon pentru crearea de pagini Web, Howdy pentru crearea de felicitări email multimedia, Exterminator antivirus și Paint Shop Pro SE.

Detalii

Distribuitor	
Ofertant	
Telefon	
Adresa	
Web	
Preț	

VD 56 SP

În prealabil: **Realizează hardware compresia datelor prin standardele v.42 sau MNP 5**



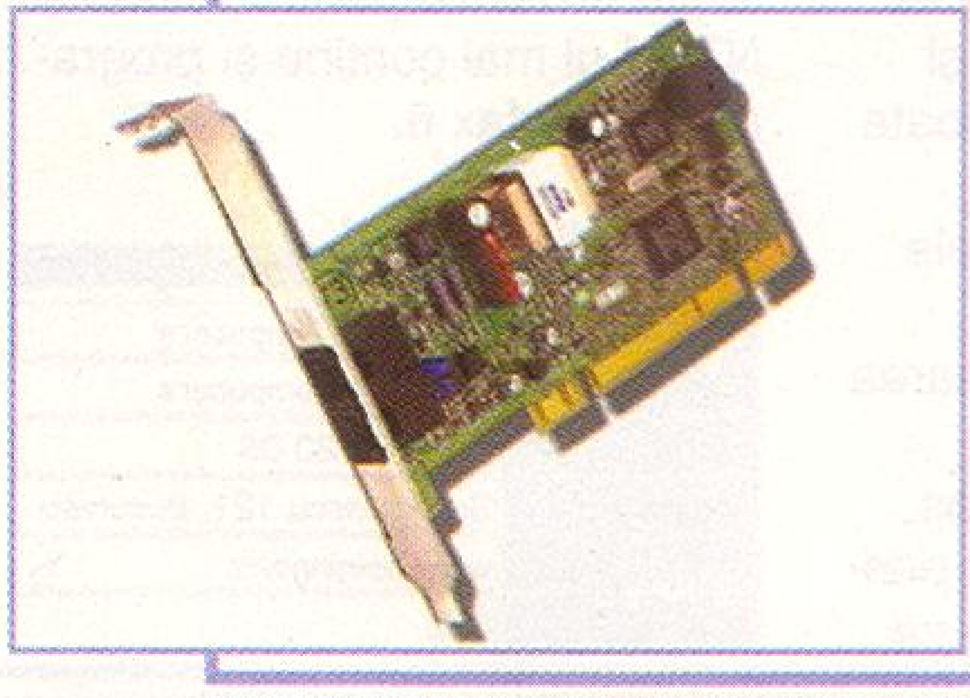
Modemul extern VD56SP funcționează cu ajutorul unui chipset Conexant. Conectarea la calculator se face tot prin intermediul unui port com cu 9 sau 25 pini. Standardele care-i permit transferul de date cu mai mult de 33600bps sunt v.90 și 56kflex. Dacă este folosit pe post de fax modemul poate transmite date la vitezele 14400, 9600, 7200, 4800, 2400bps prin standarde compatibile cu ITU-T Group 3. Și acest modem realizează hardware compresia datelor prin standardele v.42 sau MNP 5 și corecția de erori prin v.42 sau MNP 2,3,4. Setul complet de comenzi AT se găsește pe cd ul cu drivere împreună cu manualul de utilizare. Separat există pe o dischetă și drivere pentru Windows 2000. Programele livrate împreună cu modemul includ Fax Talk Communicator, Media Ring Talk.

Detalii

Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG
Telefon	(01) 221 73 43
Adresa	Știrbei Vodă 172
Web	www.acorp.ro
Preț	150$

Genius GM 56K PCI

În prealabil: **Chipsetul folosit de acest modem este modelul 1646 produs de Lucent**



Modelul GM56PCI - L produs de Genius este un modem intern Plug-n-Play care se instalează pe un slot PCI și care poate atinge o viteză teoretică de transfer de 56kbps folosind standardul v.90. Chipsetul folosit de acest modem este modelul 1646 produs de Lucent și modemul mai poate trece de limita de 33600bps pentru download și dacă se folosește standardul k56flex. Celelalte standarde pentru transmisiuni de date cunoscute de modem sunt v.34, v.32 și v.22. Modemul poate fi folosit și pentru transmiterea și recepționarea transmisiunilor fax efectuate cu unul din standardele v.21, v.17.

Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd. Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Preț	25$

Genius GM 56U USB

În prealabil: **Datorită conectării USB modemul este ușor de folosit pentru calculatoare desktop sau portabile.**



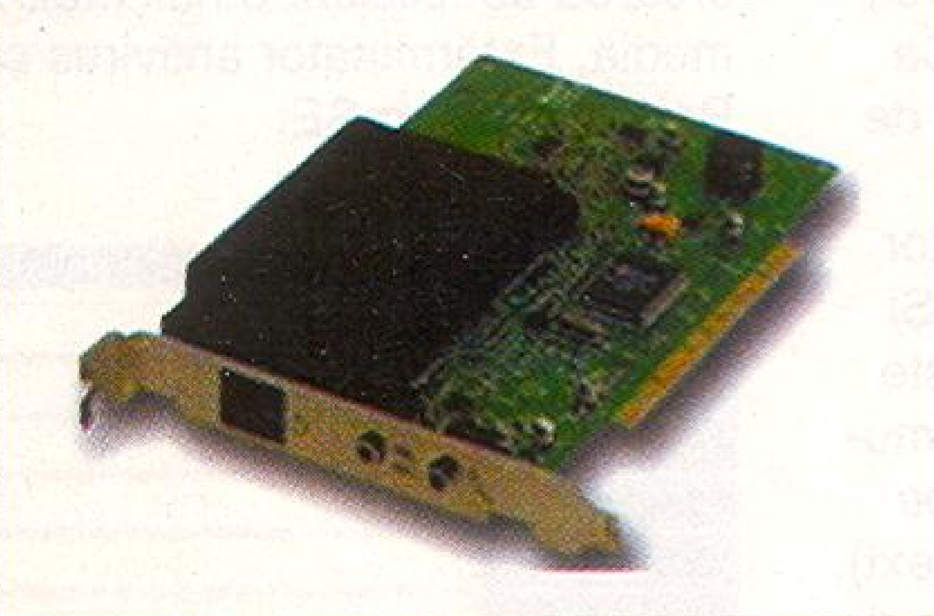
Singurul modem cu instalare pe portul USB din test este GM56U USB de la Genius. Acest tip de conectare face modemul ușor de folosit atât în cazul utilizării sale la un computer desktop cât și la un calculator portabil. Rata maximă de download pe care o poate atinge modemul este de 56kbps și se realizează folosind standardul v.90. Pentru transmitere de date la 33600 bps se poate folosi de standardul v.34, pentru viteze între 4800bps și 14400bps poate folosi v.32 iar pentru viteze mai mici de 2400bps folosește v.22. Primirea și transmiterea transmisiilor fax se face cu viteze de la 300bps până la 14400 bps folosind standardele v.21, v.27, v.29 sau v.17. Modemul poate fi folosit și la video conferințe pentru că recunoaște și standardul v.80. Este o alternativă interesantă, fiind unul dintre modemurile care se individualizează în test.

Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd. Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Preț	56$

3COM USR 56K Internal

În prealabil: **Corecția erorilor se face hardware prin v.42 și MNP2-4 iar compresia de date se face cu v.42 și MNP 5**



Cei care doresc un modem US Robotics și nu dispun de banii pentru achiziționarea modelelor externe care sunt destul de scumpe ar putea folosi modemul intern 56k. Conectarea acestuia se face pe unul din sloturile PCI iar transferul de date maxim care se poate atinge cu acest modem este de 56kbps folosind standardul v.90. Corecția erorilor se face hardware prin v.42 și MNP2-4 iar compresia de date se face cu v.42 și MNP 5. Pentru transmiterea datelor la viteze de 36000bps sau mai mici poate folosi v.34, v.32 sau v.22. Modemul poate transmite și recepționa faxuri cu viteză maximă de 14400bps iar pentru video conferințe dispune de standardul v.80. Diferit față de celelalte modele este existența căștilor cu microfon în pachetul modemului și care pot fi folosite împreună cu programele de comunicare vocală.

Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd. Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Preț	64$

3COM USR 56K Message

În prealabil: **Are o memorie flash de 2Mb în care se pot memora 20 de minute de mesaje sau 50 de pagini de fax.**



Cel mai performant modem dintre toate cele testate în ceea ce privește caracteristicile. Fiind realizat de US Robotics și acest modem folosește pentru transferul de date cu viteza de 56kbps standardele X2 și v.90. Modemul cunoaște și toate celelalte standarde pentru transmisiunile de date v.34, v.32, v.22 folosite pentru un transfer de 33kbps sau mai mic. Corecția erorilor și compresia de date se face cu v.42 și MNP 2-5. Acest modem este diferit de celelalte modele prin existența unei memorii flash de 2Mb în care se pot memora 20 de minute de mesaje sau 50 de pagini de fax și care este foarte folositoare în cazul unei upgradări a modemului. Softul special livrat cu modemul este Supervoice 2.2 cu care se pot prelua mesajele de la distanță. Este alegerea cu cele mai multe dotări din întreg testul.

Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd. Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Preț	110$

3COM USR 56kExternal

În prealabil: **Modemul poate fi folosit și pentru video conferințe pentru că recunoaște standardul v.80**



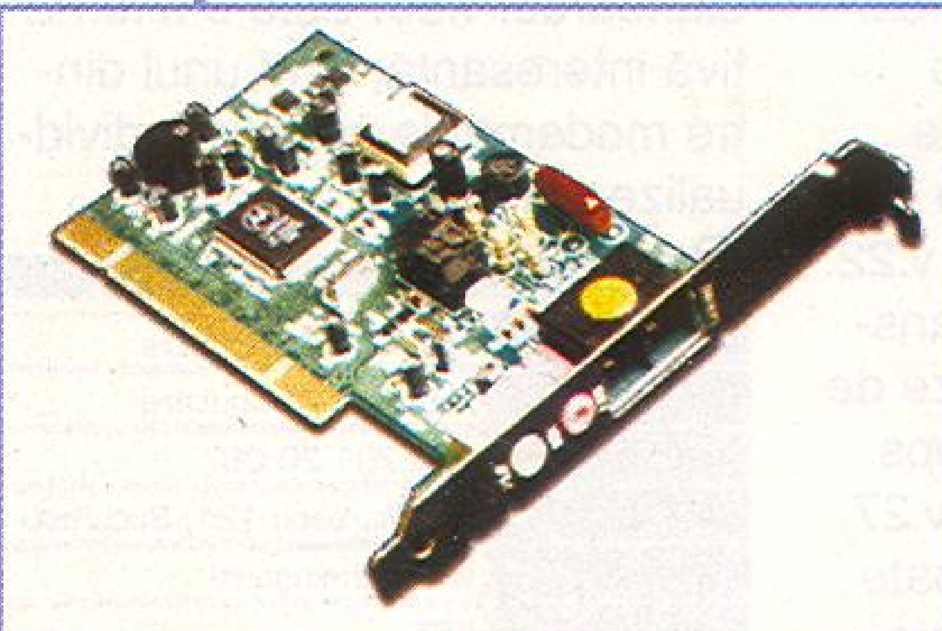
Ca și celelalte modemuri produse de US Robotics și modelul 56K Faxmodem External este foarte scump dar caracteristicile sale sunt excelente. Modemul folosește pentru transmisiunile de date standardele x2 (propriu US Robotics) și v.90 care îi permit atingerea unor viteze de download de 56000bps. Compresia datelor se face prin protocolurile v.42 și MNP 5 iar controlul erorilor se face prin v.42 și MNP 2-4. Transmiterea și recepționarea datelor se poate face și cu viteze mai mici folosind unul din standardele v.34, v.32 sau v.22. Transmisiunile și recepționarea de faxuri se poate face cu viteze maxime de 14000bps. Modemul poate fi folosit și pentru video conferințe pentru că recunoaște standardul v.80. Pe langă driverele pentru Win95 și NT cd-ul mai conține și programul Superfax 6.

Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd. Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Preț	85$

IF 56PCI-M


În prealabil: **Este tot un modem care nu suportă compresie hardware și utilizează mult din procesor.**



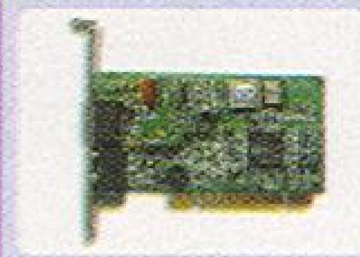
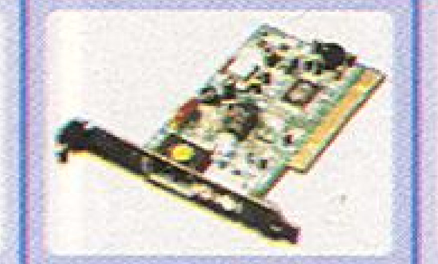
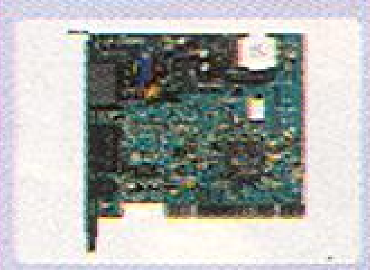
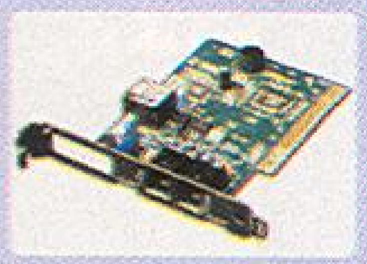
Cel mai ieftin modem dintre cele testate este IF56PCI-M. Acesta este un modem intern care se instalează în calculator pe unul din sloturile PCI iar chipul folosit de acesta este unul Motorola. Și acest model poate transfera date cu o viteză de download care ar putea atinge 56000bps folosind standardele v.90 și k56flex. Pentru viteze de download mai mici de 33600 se poate folosi unul din standardele v.34, v.32 sau v.22. Modemul poate fi folosit și pe post de fax cu transmisiuni de date care pot atinge 14000bps prin utilizarea unuia din standardele v.17, v.29 sau v.27. Compresia datelor se face prin standardele v.42, MNP 5 iar corecția erorilor se realizează prin v.42 și MNP 2-4. Împreună cu driverele pe cd-ul modemului există o mulțime de aplicații printre care Bitware, Yahoo Mesenger, Real Player G2, Simply Music.

Detalii

Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-Tech
Telefon	(01) 222 20 36
Adresa	Bd. N. Titulescu 64
Web	www.ktech.ro
Preț	16.5$

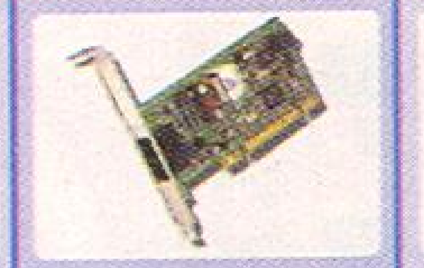
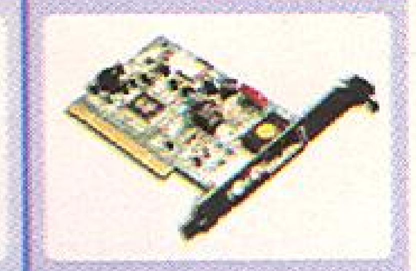


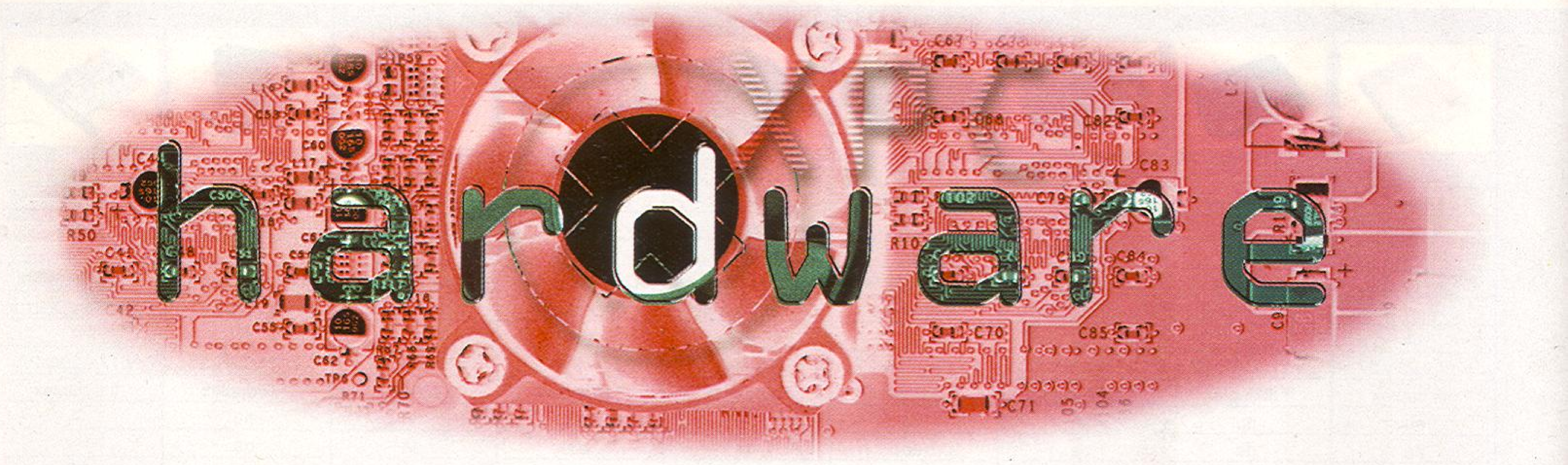
Sk!n
Sk!n Media
24463035 CW
C4-2 40R OB/General
17 Sep 97
2:14:17 pm
Tlb 0.2 MI 0.9
Fr #99 13.7cm
Map 3
DynRg 50dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res
FOOT
graphic design
24463035 Sk!n Media
C4-2 40R OB/General
02 Jul 97
10:15:19 am
Tlb 0.2 MI 0.9
Fr #96 12.4cm
Map 3
DynRg 35dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res
A new agency brand is born...
contact@skin.ro

	Trend Net 56K	Pocket Modem	M 56 PIN	HPI 56K	Zoltrix Cobra 56 K PCI	External	Zoom 56K PCI
							
Producător	Trend Net	-	Acorp	-	Zoltrix	Acorp	Zoom
Chipset	Rockwell	Rockwell	Conexant	Motorola	Conexant	Rockwell	Lucent
Model	Extern	Extern	Intern	Intern	Intern	Extern	Intern
Mufa telefon	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Utilizari	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax
Mufe	Microfon/Difuzor	Microfon/Difuzor	Microfon/Difuzor	Microfon/Difuzor	Microfon/Difuzor	Microfon/Difuzor	-
Leduri	9	5	-	-	-	9	-
Fax	v.17/v.29/v.27	v17/v29/27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27
Voice	full duplex	full duplex	full duplex	full duplex	full duplex	full duplex	full duplex
Buton volum	nu	nu	-	-	-	nu	-
On/off	da	nu	-	-	-	da	-
Conectare	com: 9 sau 25 pini	com: 9 sau 25 pini	PCI	PCI	PCI	com: 9 sau 25 pini	PCI
Cablu	da	da	da	da	da	da	da
56K	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex
<56K	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis
Compresie date	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42
Corectare erori	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42

Concluzie

Majoritatea modemurilor care se găsesc acum pe piaţă oferă posibilitatea conectării la o rată de transfer de 56kbps. Această viteză pentru download nu se poate atinge decât pe o linie telefonică ideală şi de aceea în general conectarea se face între 42kbps şi 54kbps indiferent de modelul de modem ales. Din toate chip-urile testate cele mai bune în ceea ce priveşte raportul preţ calitate se pare că sunt cele Lucent. US Robotics sunt excelente dar sunt cam scumpe şi modelele mai vechi care sunt upgradate la v.90 au probleme la conectarea pe anumiţi provideri. Chip-urile Rockwell-Conextant sunt excelente dacă sunt folosite de o firmă bună. Dacă sunt folosite la producerea modemurilor de către firme anonime în general au probleme (conectări la viteză mică, deconectări frecvente, utilizare mare a procesorului şi ping mai mare). Importantă este cantitatea de memorie de care dispune modemul şi posibilitatea upgradării ulterioare pentru un nou standard (deja a început şă fie folosit standardul v.92 care nu era cunoscut de nici unul din modemurile testate). Modelele externe sunt mai uşor de montat şi de utilizat prin led-urile care semnalizează anumite setări (auto-answer, recived data, send data etc). Manualul de utilizare ar trebui să includă toate comenzile AT ale modemului pentru că acestea pot fi foarte folositoare dacă utilizatorul are o linie telefonică cu probleme (se pot folosi pentru forţarea conectării la o anumită viteză şi pe un anumit protocol) şi se va obţine o conectare la cea mai mare viteză posibilă. Tot prin folosirea setului de comenzi AT se poate reduce lag-ul care apare la jocurile pe internet.

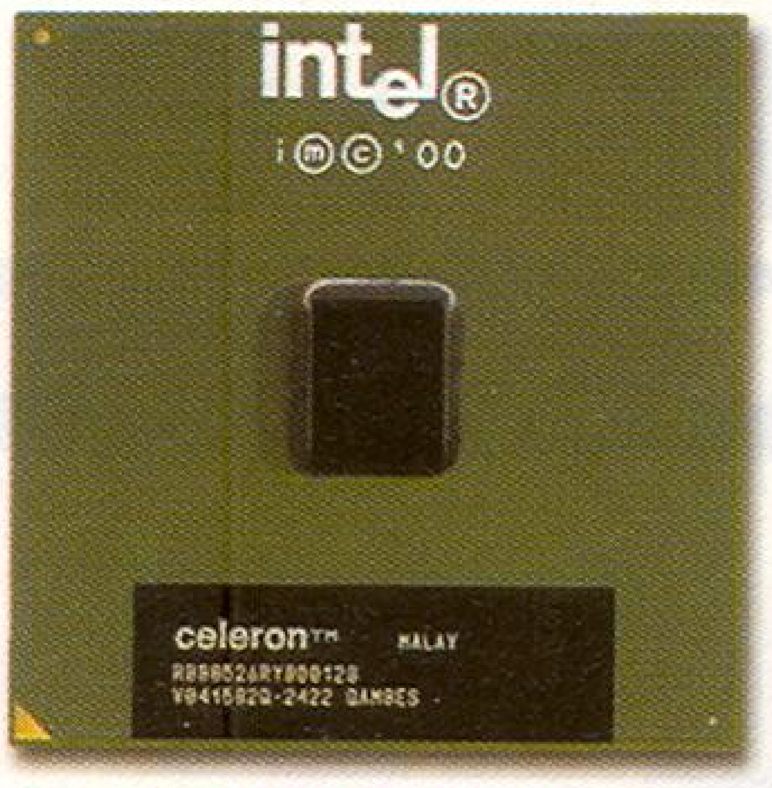
Zoom 56 K External	VD 56 SP External	Zoltrix Rainbow	Mesage USR	USR 56K Internal	USR 56K External	Genius 56k Internal	Genius 56k External	IF 56 PCI-M
								
Zoom	-	Zoltrix	USR	USR	USR	Genius	Genius	-
Lucent	Conexant	Conexant	US Robotics	US Robotics	US Robotics	Lucent	Lucent	Motorola
Extern	Extern	Extern	Extern	Intern	Extern	Intern	Extern	Intern
Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Da
Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax	Data/voice/fax
-	mic/difuzor	mic/difuzor	mic/difuzor	mic/difuzor	mic/difuzor	mic/difuzor	mic/difuzor	Microfon/Difuzor
14	14	8	8	8	8	8	8	-
v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27	v.17/v.29/v.27
full duplex	full/duplex	full/duplex	full/duplex	full/duplex	full/duplex	full/duplex	full/duplex	full duplex
nu	nu	nu	da	-	nu	nu	nu	-
da	da	da	da	da	da	da	da	-
com: 9 sau 25 pini	com: 9 sau 25 pini	com: 9 sau 25 pini	com: 9 sau 25 pini	PCI	com: 9 sau 25 pini	PCI	USB	PCI
da	da	da	nu	nu	nu	da	da	da
v.90, k56 flex	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex	v.90, x2	v.90, x2	v.90, x2	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex	v.90, k56 flex
v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis	v.34, v.32, v.22, v.22bis, v.32 bis
MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42	MNP 5, V42
MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42	MNP 2-4, V42



INTEL FACE O MODIFICARE MAJORĂ

Linia "value" creşte în valoare

Celeron la 766MHz a fost ultimul procesor din această serie care a mai fost produs cu vechiul FSB de 66MHz. Proaspăt lansat-ul Celeron 800 este primul model care are un FSB de 100MHz. Caracteristicile sunt asemănătoare în rest cu cele ale modelelor anterioare, FSB-ul fiind principala îmbunătăţire pe care acesta o suportă: tehnologie de fabricaţie de 0.18microni, un core Coppermine, 32Kb cache nivel 1, 128Kb de cache nivel 2 cu o asociativitate pe 4 căi şi bus pe 256 biti, modelul FC-PGA cu 370 pini, 1.7v tensiune internă şi 28 milioane tranzistori.



Detalii: www.intel.com

SURPRIZĂ LA SFÎRŞIT DE AN

NVIDIA a cumpărat 3dfx

15 decembrie 2000 a fost data la care pentru 70 de milioane de dolari cash şi 42 de milioane în acţiuni, NVIDIA a achiziţionat o mare parte din principalul său concurent pe piaţa plăcilor grafice: 3dfx.

Din vechiul 3dfx a rămas numai o singură şi mică parte, cea care se va ocupa de furnizarea suportului tehnic pentru plăcile video produse până acum şi va deţine în continuare drepturile asupra lor. Toate tehnologiile 3dfx pregătite pentru 2001 aparţin acum NVIDIA, ca de altfel şi întreaga piaţă a plăcilor video.



Detalii: www.nvidia.com

Pe scurt

Primele memorii FRAM
STMicroelectronics Inc. se pregăteşte pentru lansarea primei memorii feroelectrice (FRAM) după doi ani de la începerea studierii acestei posibilităţi de stocare a datelor împreună cu firma IMEC din Belgia. Memoria FRAM este foarte bună datorită consumului redus de energie şi vitezei mari de scriere şi citire.

Mai multe procesoare P4
Deşi nu a avut un an 2000 prea strălucit, compania Intel preconizează producerea a 20 milioane de procesoare P4 în 2001. Tot anul acesta, lupta dintre AMD şi Intel se va duce pentru atingerea vitezei de 2GHz. Procesoare Intel la această viteză se aşteaptă la toamnă, iar AMD nu a anunţat decât lansarea în vară a celor la 1.5GHz.
Detalii: www.intel.com

Netserver HP
Hewlett-Packard a anunţat începerea distribuţiei de sisteme Netserver LP1000r şi Netserver 2000r, Surestore Disk System 2100,Surestore Tape Array 5300. Cele 2 sisteme sunt calculatoare foarte subţiri cu performanţă sporită. La 1.75" se pot monta 42 de servere într-un suport de doar 2 metri.
Detalii: www.hp.com



MICROSOFT NE ANUNŢĂ

XBox-ul modificat

De la anunţarea lansării sale pentru sfârşitul lui 2001 o serie întreagă de modificări au survenit asupra super-consolei de jocuri de la Microsoft. Dacă nu cu mult timp în urmă procesorul acesteia a fost upgrade-at de la 600 la 733 Mhz iată că acum XBox suferă un downgrade. Core-ul procesorului grafic NV20 de la NVIDIA care va echipa consola nu va mai fi la 300Mhz ci la 250Mhz (adică atât cât este GeForce 2 ULTRA acum) lucru ce va avea impact negativ asupra fill-rate-ului pe care consola îl va putea dezvolta.

O altă caracteristică transformată în opţiune este acum player-ul DVD, acesta urmând în continuare a fi încorporat în XBox, dar va putea fi folosit numai pentru vizionarea filmelor din jocuri, în cazul în care se doreşte vizionarea şi de filme pe DVD urmând a mai fi necesari 20-30$ pentru achiziţionarea telecomenzii cu care să poată fi folosit. XBox rămâne însă în continuare în planul stabilit de Microsoft "consolă de 3 ori mai puternică decît PlayStation 2"
Detalii: www.xbox.com

PROCESOARE DE LA NOI FABRICANȚI

Chip Toshiba

Toshiba a anunțat producerea chip-ului TC35273XB. Acesta are 12Mb de memorie integrată și un codor/decodor pentru MPEG 4. Memoria incorporată îl face diferit de celelalte produse existente prin consumul mai mic de energie fapt care îl face ideal pentru folosirea lui în aparatura portabilă. Procesorul existent în chip va fi unul RISC cu o viteză de 70MHz și va fi disponibil pentru vânzare vara aceasta. El va fi folosit probabil în dispozitivele Palmtop și telefoane mobile.

NOUL CHIPSET NVIDIOS

Nvidia NV20

Pe data de 27 Februarie 2001 va fi anunțat oficial chipset-ul NV20 de la Nvidia. Procesorul grafic va fi produs într-o tehnologie pe 0.15 microni cu o frecvență inițială de 200MHz și probabil ulterior vor apărea versiuni Pro și Ultra cu frecvențe ale procesorului până la 250MHz. Memoria plăcii va fi DDR SDRAM sau SGRAM (128Mb sau 64Mb) cu o viteză de 250MHz și va oferi plăcii o lățime bus-ului de 8Gb/secundă. Specificațiile sunt destul de asemănătoare cu ale unei plăci din familia GeForce 2 GTS dar viteza și calitatea imaginii vor fi sporite prin suportul pentru instrucțiunile DirectX 8.0, hardware Vertex Shaders 1.1, PixelShaders 1.0, volume textures, cube environment mapping, projective textures, hardware tesselation, relief texturing (Embosing, Dot Product3, EMBM), compresia texturilor prin metodele S3TC, 5DXTC și FSAA. Nvidia nu a încercat o mărire a performanțelor prin modificarea radicală a caracteristicilor tehnice (numărul de căi de rendering a rămas tot 4).

Primele plăci lansate pentru vânzare vor fi disponibile începând din martie și vor fi produse de Leadtek, Asus, Elsa și Hercules iar în aprilie vor apărea modele de la Gigabyte, MSI și alți producători.

Detalii:
www.nvidia.com

DE LA AMD, CIOCĂNEALĂ FĂRĂ FRONTIERE CU

Virtual hammer

AMD a ales firma suedeză Virtutech pentru realizarea unui program care să simuleze procesoarele din familia Hammer pe 64 biti. Acesta va fi folosit pentru a testa compatibilitatea dintre procesorul cu set de instrucțiuni x86-64 care urmează a fi fabricat și softul existent. Înțelegerea dintre AMD și Virtutech include faptul că Virtual Hammer trebuie să fie compatibil cu toate procesoarele x86 inclusiv Athlon și Pentium III.

Detalii:
www.amd.com

Pe scurt

Procesoare pe 0.13 microni de la Intel

Datorită presiunilor din presă în legătură cu erorile care există în procesoarele P4, pentru a mai îmbunătăți puțin situația, Intel s-a decis să dezvăluie progresele remarcabile pe care le-a obținut firma în producerea procesoarelor pe 0.13 microni. Acestea vor fi disponibile începând de la jumătatea anului 2001, vor avea jumătate din dimensiunea unui Pentium 4 actual și vor funcționa la o tensiune de 1.3v. Începând cu anul 2005 Intel preconizează că prin folosirea litografierii Extreme Ultra Violet (EUV), va produce procesoare la frecvențe de 8-10GHz bazate pe tehnologie de 0.07microni care vor funcționa cu 0.85v.

Detalii:
www.intel.com

Colaborare Nvidia - Apple

Apple a hotărât să folosească plăcile video Nvidia în noile sisteme Power Mac. Pentru cele mai puternice calculatoare se vor folosi chipurile GeForce 2 MX în timp ce pentru sistemele mai puțin performante se vor folosi în continuare chipuri Rage 128 Pro de la ATI care va rămâne totuși principalul producător de procesoare video pentru Apple.

Detalii:
www.nvidia.com

Înțelegere Intel - ATI

ATI Technologies și Intel Corporation au semnat o întelegere prin care își acordă reciproc dreptul de utilizare a unor descoperiri și patente din domeniul chipurilor pentru plăci de bază și video. Aceasta va ajuta cele 2 firme să încorporeze tehnologii noi în viitoarele lor produse. ATI a negociat și drepturile de producere a unui chip integrat ce va fi folosit în sistemele cu procesor Intel.

Detalii:
www.ati.com



VIA ÎMBUNĂTĂȚEȘTE

Procesor la .15

Pentru a rezolva o mare parte din problemele pe care le-au avut primele procesoare Cyrix III, VIA va produce Samuel 2 cu o tehnologie pe 0.15 microni. Prin aceasta se obține automat o reducere a tensiunii de alimentare, reducerea consumului de curent și a căldurii disipate la funcționare. Frecvența de funcționare a noilor procesoare va fi probabil 700MHz cu posibilitatea atingerii frecvenței de 1GHz într-un timp foarte scurt. Consumul redus va permite crearea de sisteme portabile cu procesoare care vor funționa la o tensiune de 1.5v și vor consuma 5.1w pentru o frecvență de 700MHz. VIA consideră că procesoarele disipă atât de puțină căldură încât nu va fi nevoie nici de cooler ci doar de un simplu radiator. Folosind noua tehnologie se vor putea obține și prețuri mai mici din cauza reducerii dimensiunilor chip-ului care are doar 52mm pătrați (jumătate din dimensiunea ultimelor procesoare Intel). Suplimentar Samuel 2 va marca și introducerea unui cache L2 de 64k care va crește considerabil performanțele procesorului.

Caracteristicile păstrate de la Samuel 1 sunt chache L1 de 128k, optimizările MMX, 3Dnow! și pipeline pe 12 nivele asemănător cu cel al procesoarelor Duron. Frecvența FSB-ului este 100 sau 133 iar procesorul va putea fi folosit pe majoritatea plăcilor cu Socket 370 cu un eventual upgrade de BIOS. Samuel 2 va conține 15 milioane tranzistori și va fi disponibil în fo-mele CPGA (ceramic pin grid array) și PPGA (plastic pin grid array).

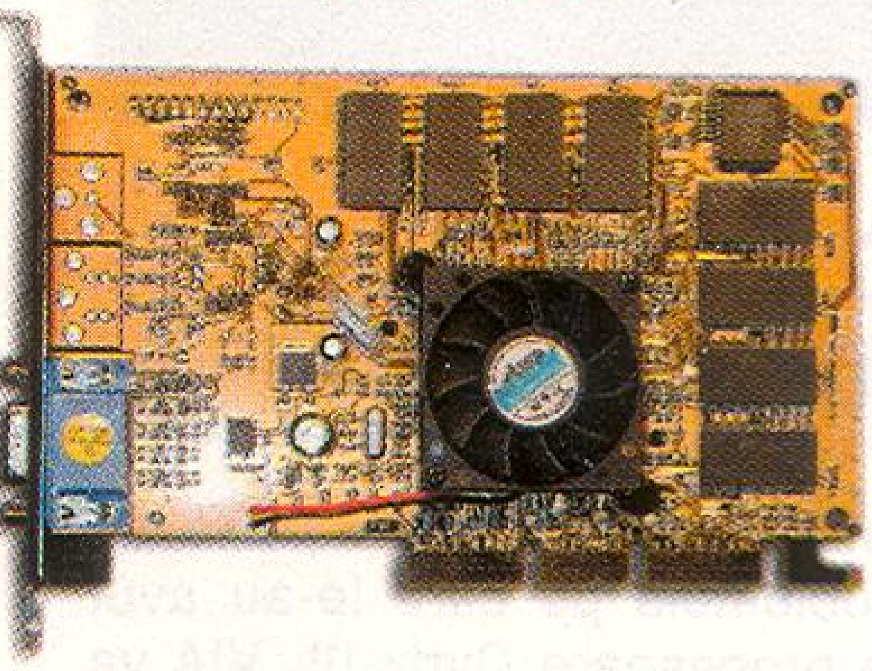
Detalii: www.viatech.com

CÎND UNII PRODUCĂTORI SE SUPĂRĂ PRODUC PLĂCI "RELE"

Powercolor Evil Kyro

Deşi numărul producătorilor de plăci video performante care să ruleze cu succes ultimile jocuri cu grafică 3D s-a redus continuu anul trecut, PowerColor incearcă să se impună pe piaţa acceleratoarelor 3D cu o placă video cu un chip care nu este produs de Nvidia. Kyro reprezintă ultima generaţie de procesoare grafice produsă de PowerVR Technologies, firmă renumită deja pentru performanţele obţinute cu procesorul grafic NEC PVR 2DC folosit în consolele Sega Dreamcast. Procesorul Kyro este fabricat de ST Microelectronics şi funcţionează la o frecvenţă de 115Mhz. Placa Evil Kyro se diferenţiază de celelalte produse existente acum prin modul în care realizează renderingul imaginilor 3D. Acesta se face pe bucăţi diferite din scenă şi numai pentru porţiunile din obiectele care se văd pe ecran. Efectele pe care le poate produce Kyro sunt variate şi includ 8 layer texturing, Environment Mapped Bump Mapping, motion blur, flat and Gouraud shading, perspective texturing and shading, specular highlights, D3D Bump mapping, bilinear trilinear anisotropic filtering, full scene anti-aliasing. La un preţ de aproximativ 140$, cu 64Mb memorie SDRAM şi fără suport pentru T&L s-ar putea totuşi ca plăcile cu Evil Kyro să reziste concurenţei reprezentată prin plăcile cu procesor Radeon sau GeForce MX.

Detalii:
www.powercolor.com

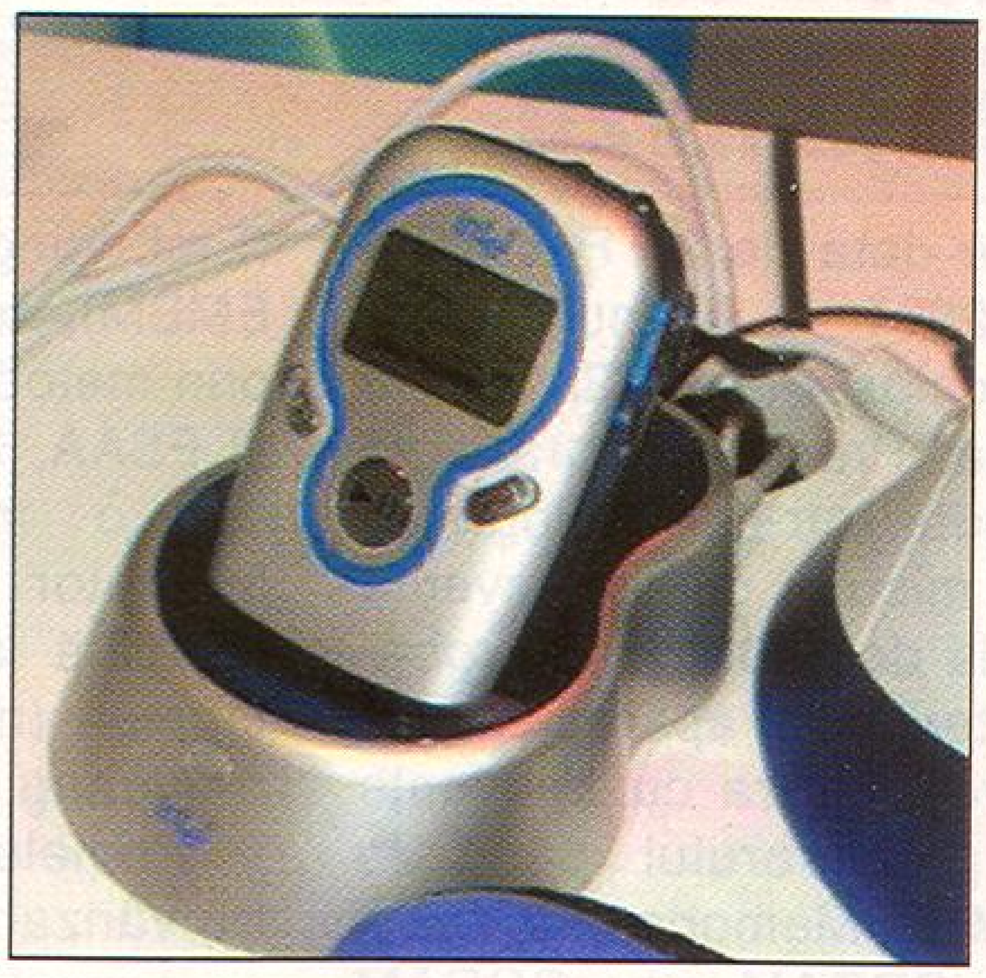




NU PUTEA SĂ NU SE IMPLICE...

Intel MP3 player

Cu ocazia expoziţie CES, Intel a prezentat un nou model de Digital Audio Player. Acesta dispune de o memorie flash standard de 128Mb pe care se pot înregistra aproximativ 2 ore de muzică în format mp3 la un bit rate de 128kb/s. Playerul funcţionează cu 2 baterii R6 şi se conectează la calculator prin intermediul portului USB. Pentru alegerea melodiilor se foloseşte rotiţa specifică pentru aparatele Sony.



Detalii: **www.intel.com**

DATE PRIN ORICE

Transfer de date prin reteaua electrică

In ultima vreme se vorbeşte tot mai mult de utilizarea reţelei electrice pentru transferul de date între calculatoare. Inari Corp a semnat contracte cu 3 producători OEM pentru livrarea de chipuri de 2Mbit/sec ce vor fi implementate în produse care vor fi vândute în 2001, iar pentru toamna aceluiaşi an vor fi produse chipuri pentru un transfer de 12Mbit/sec.

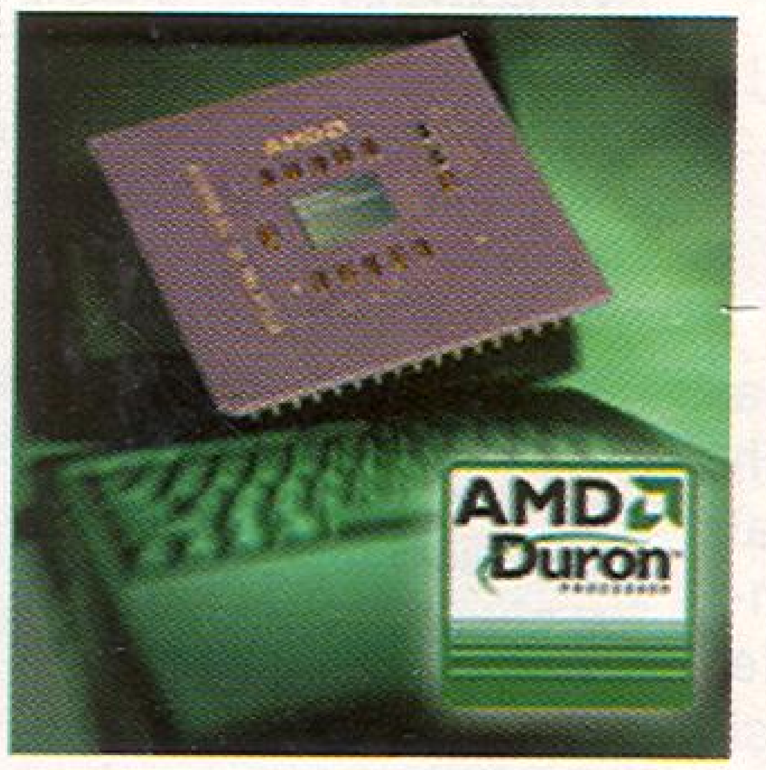
Şi Intellon Corp. a prezentat saptămâna trecută un chip care oferă un transfer de date de 14Mbit/sec. Chipurile suportă transferul de date low-latency pentru aplicaţii cum ar fi video sau audio streaming, Internet Protocol telephony, securitate pentru a diferenţia locuinţele conectate la aceeaşi reţea electrică, filtre pentru eliminarea interferenţelor radio. Standardul de transmitere pentru date prin intermediul reţelelor electrice urmează a fi adoptat de către Consumer Electronics Association şi va fi testat anul acesta în America de Nord, Europa şi Japonia.

LINUX PE CELE MAI PUTERNICE COMPUTERE

Supercomputer IBM cu sistem linux

IBM în colaborare cu NCSA Universitatea Illinois realizează cel mai puternic computer din lume ce foloseşte sistemul de operare Linux. National Center for Supercomputing Applications va realiza calculatorul cu două clustere Linux: primul din 600 de servere IBM seria x330 fiecare cu 2 procesoare Intel PIII la 1GHz pe care va rula Linux Red Hat şi al doilea care urmează să fie montat vara aceasta va folosi noul procesor Ithanium cu sistemul de operare Turbolinux. Puterea de calcul pentru acest calculator va fi de 2Tflops lucru care îl va situa pe locul 4 în lumea supercomputerelor (loc ocupat până acum de IBM Blue Pacific) şi urmează a fi folosit la studierea naturii undelor gravitaţionale rezultate din coliziunea găurilor negre. Locul I rămâne deţinut de calculatorul ASCI White cu 12.3Tflops putere de calcul şi dimensiunea a 2 terenuri de baschet.

Detalii:
www.ibm.com



Detalii:
www.amd.com

PIAŢA MOBILELOR SE EXTINDE

AMD Mobile Duron

AMD este gata să se lanseze pe piaţa calculatoarelor notebook cu noul procesor Duron. Acesta este disponibil la frecvenţe de 700MHz şi 600MHz şi este primul procesor de generaţie 7 ce va fi folosit pentru laptop-uri. Noile procesoare vor funcţiona la o tensiune mai mică decât cele pentru calculatoarele desktop şi vor consuma mai puţină energie. Prima companie care va folosi aceste procesoare pentru notebook-uri este NEC care va începe livrarea de sisteme LaVieU cu AMD Mobile Duron începând cu 25 ianuarie.

Pe scurt

Colaborare Quantum - Nvidia

După falimentul 3dfx, Quantum a realizat un contract cu Nvidia prin care aceştia din urmă promit continuarea producerii şi livrării de procesoare grafice VSA-100 care sunt folosite în sistemele AAlchemy. În schimb, Quantum va produce şi câteva sisteme mai ieftine care vor conţine plăci video cu procesoare grafice din familia GeForce şi a promis o colaborare cu Nvidia pentru dezvoltarea de procesoare grafice cât mai performante care să fie utilizate în viitoarele sisteme destinate VST (visual simulation and training).

Consum redus pentru procesoarele Intel

Deşi era programat pentru lasare la sfârşitul anului 2001 procesorul Pentium III 500MHz ultra-low power, a început să fie distribuit la un preţ aproximativ de 200$ pentru a nu lăsa fără concurenţă produsele AMD şi Transmeta. Tot luna aceasta Intel va începe şi livrarea procesorului Celeron 500MHz destinat tot calculatoarelor mobile. Consumul redus de energie se realizează prin scăderea automată a vitezei de funcţionare în modul de lucru pe baterii. La alimentarea din priză P3 funcţionează la 500MHz şi 1.1v iar pentru alimentarea de la acumulatori viteza scade la 300MHz şi consumă mai puţin de 1v cu o disipare de căldură care nu necesită decât existenţa unui radiator fără cooler.

Monitoare LG

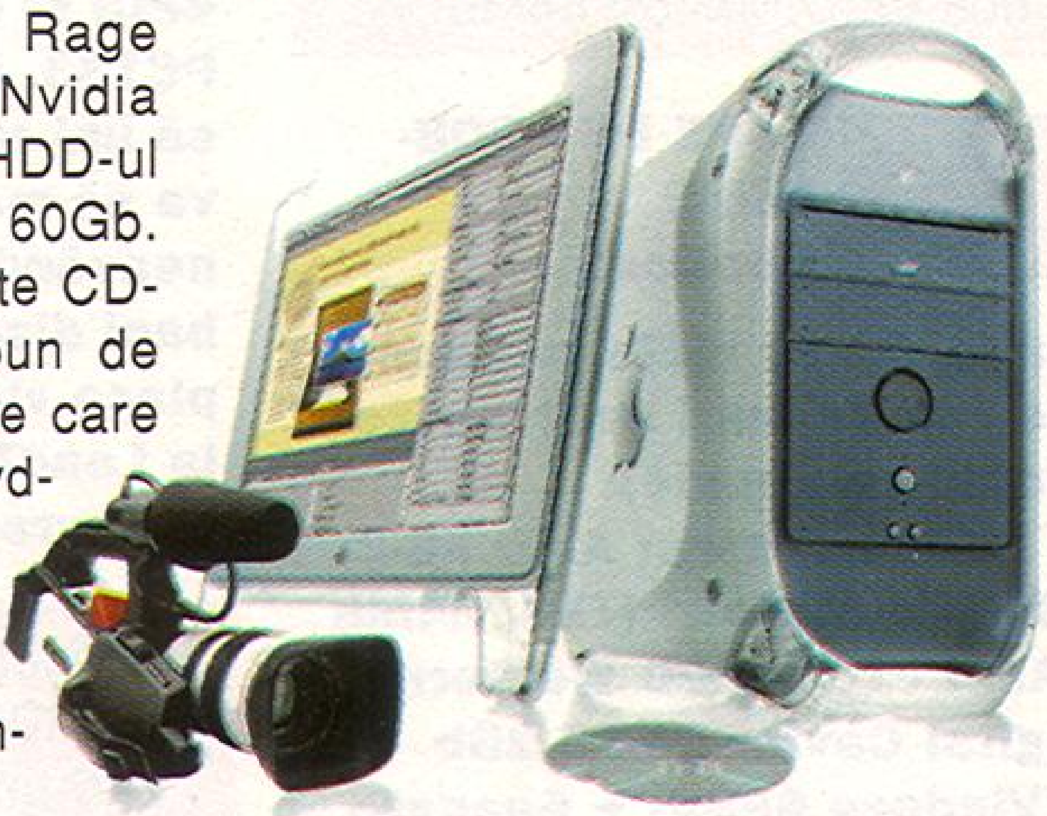
LG Electronics va folosi pentru seria de monitoare LCD560LS procesoare de imagine produse de Genesis Microchip. Acestea vor avea funcţii de transformare analog - digital care vor permite monitoarelor conectarea la plăcile video normale prin intermediul conectorului standard cu 15pini.

IRIS NE VA ADUCE NOI MERE...

Power Mac G4 cu îmbunătăţiri

Pe data de 9 ianuarie 2001 la expoziţia Macworld din San Francisco, Apple a prezentat noua linie de sisteme Power Mac G4 cu procesoare G4 care rulează la frecvenţe până la 733MHz, o arhitectură nouă pentru plăcile de bază cu FSB şi memorie la 133MHz şi cinci sloturi PCI. Procesoarele au 256k cache L2 şi 1Mb cache L3 care rulează la jumătate din frecvenţa procesorului. Memoria este model DRAM de 128 sau 256Mb, placa video este ATI Rage 128Pro 16Mb sau Nvidia GeForce2 MX cu 32Mb, HDD-ul ATA 66 de 30, 40 sau 60Gb. Sistemele dispun de unitate CD-RW iar cele de top dispun de Apple SuperDrive o unitate care scrie atât cd-uri cât şi dvd-uri. Softul nou cuprinde Apple iTunes pentru scrierea cd-urilor audio, Apple iDVD care poate converti orice fişier tip iMovie, Final Cut Pro sau Quick Time in formatul necesar pentru crearea filmelor DVD la o calitate profesională. Pentru editare, compoziţie şi efecte video speciale există programul DVD Studio Pro. Noile modele (procesoare la 466 şi 533MHz) vor fi disponibile în curând şi în România prin firma Integrated Romanian Information Systems.

Detalii:
www.iris.com



HARDURI PROTEJATE

WD protege

Noua serie de hard disk-uri Western Digital se numeşte Protege şi este pare a fi ideală pentru calculatoarele enty-level. Ele dispun de o interfaţă ATA 100, au o rezistenţă mai mare la şocuri faţă de hard disk-urile din seria Caviar şi o durată de viaţă garantată la mai mult de 500.000 ore de funcţionare. Modelul de WD200EB are o capacitate de 20GB pe un singur platan, o viteză de rotaţie de 5400rpm şi un buffer de 2Mb. Transferul din buffer către placa de bază se face cu 100Mb/s în modul 5 Ultra ATA iar din buffer pe disc cu o viteză între 192 şi 320Mb/s.

Detalii:
www.wd.com

FOŞTI ANGAJAŢI COMPAQ FORMEAZĂ FIRME

Nouă companie pentru producere de servere

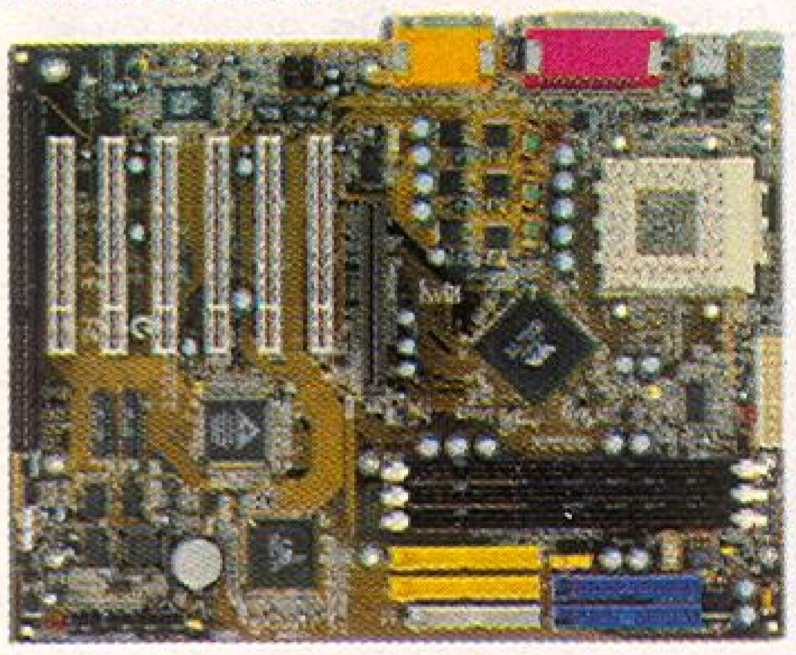
O nouă companie care va produce servere a fost înfiinţată de doi foşti angajati din conducerea companiei Compaq. Serverele se vor numi ICE şi vor utiliza procesoarele produse de Transmeta. Avantajul pe care acestea le oferă faţă de cele produse de Intel şi AMD este consumul redus de energie şi disiparea unei călduri mai mici. Serverele vor avea concurenţă venită din partea Sun Microsistems şi Hewlett-Packard care au lansat de curând servere mai subţiri.

WILL YOU? I WILL...

133 Iwill

Bazându-se pe succesul pe care l-au avut cu prima placă Socket A cu IDE RAID, Iwill Corporation a anunţat producerea unei noi plăci de bază KT266-R care va folosi un north bridge Apollo KT133A şi un south bridge VT82C686B de la Via Technologies. Caracteristicile plăcii includ: FSB 266MHz, suportul pentru procesoare până la 1.5GHz, 2 canale Ultra ATA-100 (posibilitatea de upgradare la 4 canale Ultra ATA 100 la varianta cu RAID), placă de sunet cu chip C-Media CMI8378.

Detalii:
www.lwill.com



ATENŢIE LA MAREE

Cooler cu apă



Pentru cei care doresc să overclock-eze un procesor cu 500Mhz peste viteza lui există Blizzard CPU Intercooler care este un sistem de răcire cu apă alcătuit dintr-un radiator, rezervor de apă cu pompă încorporată şi cooler. Apa este răcită de radiator şi pompată prin nişte tuburi până la cooler pe care îl răceşte. Sistemul poate fi folosit pentru tot calculatorul (dual procesor, placă video sau orice altă componentă care se încălzeşte mai tare) prin folosirea mai multor coolere care sunt răcite doar de un singur radiator. Indiferent de overclockingul făcut pentru un procesor (300 - 500MHz peste viteza lui) temperatura ar trebui să fie de maxim 10 grade.

Detalii:
www.overclockershideout.com

HARD MAIL



Daniel Roşu:

Voodoo 5 5500 este mult mai slab decât o placă GeForce2 GTS. Noi am testat o variantă pe PCI a unei plăci Voodoo 5 5500 (încă mai există şi aşa ceva) şi rezultatele obţinute sunt foarte slabe.

SUNT ÎNRĂIT
Bad Andrei:

„Sunt un cititor „înrăit" al revistei, despre care am o părere foarte bună. Eu zic că ar cam trebui să se pună totuşi mai mult accentul pe jocuri. Am şi eu nişte întrebări şi sugestii:
1. Când pornesc computerul îmi pornesc încă vreo 10 programe (în dreapta jos). Cum pot să fac să nu mai pornească decât unele. (în afară de start up că e gol) (sper că aţi înţeles ce am vrut să spun; dacă nu, o ghiciţi.)
2. Am o configuraţie suspectă: Athlon 700, 64RAM, TNT M64-16Mb, Hdd Quantum FB 15Gb. Ce ar trebui să upgradez mai întâi?
3. Puneţi pe CD ceva schinuri de WinAmp
4. Mai aveam câteva dar leam uitat."

Cel mai simplu mod să scapi de progamele care pornesc automat este să setezi progmamele care le lansează să nu le mai pornească. Toate ar trebui să aibă pe la setări o opţiune gen „launch on startup" şi trebuie să o dezactivezi pe aceea. Dacă vrei să fii mai brutal poţi să dai în run comanda regedit, de acolo te duci la HKEY_LOCAL_MACHINE'-SOFTWARE Microsoft Windows Current Version şi de aici la Run, Run Once, Run Services. De acolo sunt lansate toate programele care ţi se încarcă la pornirea windows-ului şi poţi să ştergi liniile de comandă pentru cele de care nu mai ai nevoie.
La calculatorul pe care îl ai poţi să începi cu placa video pe care să o schimbi cu un GeForce (256, MX, sau 2GTS) în funcţie de banii pe care-i ai şi mai poţi face un upgrade la memorie care oricum are un preţ foarte mic acum (aproximativ 26$ încă un DIMM de 64Mb).

TONE DE PROBLEME
VooDoo:

Vin la voi cu nişte probleme (de fapt în mail sunt scrise problemele mele):
1. Sistemul meu: AMD k6-2 400MHz 3DNow! (TM), 64Mb RAM Pc100, HDD Western Digital Caviar de 10.2Gb (VVindoze 98SE) + Seagate de 1.7Gb (Linux Red Hat) cu Boot Record-ul pe Hardiskul Western (10.2Gb), Motherboard Azza Via Mvp3 cu AGP2x..., Monitor very vechi Hyundai DeluxScan 14'' analogic, sunet Ess 1868 pe ISA (am avut 2 plăci Creative Pci 128 amândouă au pushakt' sau ea una stricată), boxe Genius Fantasia Sp-G06, Fdisk Drive, Placă Video ATI Xpert2000 32Mb de SDRAM chip 128VR şi cam atâta. Şi acuma problema: din când în când Hdd cred că cel mare mai stă vreo 5 secunde (ledul rosu stă aprins) şi aplicaţiile se opresc şi se blochează momentan. Vă rog spuneţi-mi cauza şi remediul.
2. Vreau să fac upgrade la un Duron 800 şi cum nu a apărut rămân la un Thunderbird 800 :). Ash vrea dacă se poate să îmi recomandaţi o placă de bază ceva în jurul a 90-110$ + ceva cu UDMA 66-100, Agp 4x, Bios fain cu posibilităţi de overclocking cu FSB ceva facilităţi de monitorizare hardware memorie acceptată să fie >512Mb, ATX socket A (of course), ceva cu chipset KX133 sau KT133A, preferabil ultimul fără sound şi video onboard dar dacă îi bună placa se poate şi cu sound, peste 4PCI şi o ISA, să suporte PC133. Probabil că ar fi bine să îmi răspundeţi şi la altceva să mai fac un upgrade neavând totuşi o groază de bani disponibili (poate la placa video.... m-am gândit la LeadTek GeForce2Mx şi încă vreo 64RAM.

Aplicaţiile se pot bloca dacă pe HDD au început să apară bad-uri. Astea sunt în general primele simptome, hdd-ul încearcă să scrie sau să citească dintr-o zonă pe care o să apară un bad şi de asta poate dura mai mult. Ca să fii sigur fă un test surface scan pentru hdd-uri. Placă de bază îţi poţi alege din cele testate numărul trecut (toate sunt cu chipset KT133 dar ATA 100 nu poţi gasi încă la o placă de 90$, KX este pentru procesoarele ATHLON pe Slot A şi PC133 deocamdată nu ai nevoie pentru că Thunderbird-ul funcţionează cu FSB de 100MHz). Upgrade poţi să-ţi faci la placa video şi la memorie şi dacă nu-ţi rămân bani, ar trebui să renunţi la Thunderbird-ul la 800 şi să te mulţumeşti cu unul la 700 pentru că e cu 40$ mai ieftin)

PRO AMD?
Lola Marius:

Am o întrebare: de ce sunteţi pro AMD pe ansamblul articolelor dvs. în defavoarea (ce-i drept, puţin) procesoarelor Pentium? Deoarece sunt mai ieftine, sau chiar sunt mai performante? Oare AMD Athlon Thunderbird trebuie comparat ca procesor în sine (unde nu este exclus să fie mai performant ca un PIII Coppermine), sau ca platformă de lucru împreună cu plăcile de bază VIA (de cele mai multe ori) cu chipset KT133. Aş vrea să mă lămuriţi foarte pe scurt dacă o platformă Thunderbird+VIA KT133 poate fi mai stabilă ca una PIII Coppermine+D815EA (la aceeaşi putere a CPU). Iată configuraţia mea: CPU PIII 800MHz FSB133, memorie 2x64Mb PC133, video 3Dfx Voodoo3 2000 AGP, HDD Q Fireball 15Gb. Un bun prieten al meu are platformă AMD: Thunderbird 800MHz + VIA KT133 tot cu 128Mb Ram şi deţine o placă video Creative TNT2 Ultra. Problema este că nu putem compara puterea procesoarelor din cauza diferenţelor la placa video (şi nici nu le putem schimba deoarece sistemele sunt sigilate). Aş vrea să ştiu părerea dvs. legată de cele două platforme: stabilitate şi performanţă (excluzând diferenţele de preţ). În final vă rog să-mi spuneţi de unde găsesc un demo pentru Unreal Tournament (asemănător celor din Q3 Arena) pentru măsurarea FPS-ului plăcii grafice.

Procesoarele AMD sunt mai ieftine decât cele Intel la aceeaşi frecvenţă şi în anumite teste (cum ar fi 3DMark2000) obţin constant rezultate mai bune. Asta nu înseamnă că noi suntem fani AMD. Când comparăm procesoarele noi practic com-

parăm tot sistemul pentru că altfel nu am avea cum, dar testele sunt făcute cu plăci de bază echivalente adică în general ultimele modele apărute pentru procesoarele Intel sau AMD. În ce privește performanța sistemul tău este mai bun decât cel al prietenului tău (în mare parte din cauza FSB -ului de 133MHz) iar la stabilitate nu se poate spune că unul este mai stabil ca celălalt. Dacă vreți să comparați sistemele puteți face teste care care nu includ viteza plăcii video (Sisoft Sandra) sau dacă testați în jocuri setați rezoluțiile și calitatea imaginii, texturi, culori la minim pentru că așa placa video practic nu mai contează prea mult. Demouri găsești pe aproape toate siturile listate la adresa: http://www.unrealtournament.com/global/links.html.

LA MODEM
Teodor Turbatu

„Am un modem extern de la „3Com U.S. Robotics", numit „56k Faxmodem", acest modem ar trebui să cunoască V.90 după cum spune producătorul dar nu vede acest lucru.
În nr. revistei 1(7)2000 ați dat câteva modele de modemuri și ați spus că la unele trebuie făcut un flash upgrade de bios pentru a merge la adevărata lor valoare.
Dar..., eu nu știu cum se poate un asemenea flash de bios. Am luat un driver de pe net, l-am instalat, dar nu am făcut nimic spectaculos. De fapt nu știu ce este un flash de bios. Sper că mă veți ajuta într-un fel, poate îmi trimiteți și un driver, un program cu care să pot scrie pe bios și/sau alte sugestii.
Aș dori un răspuns prin e-mail, deoarece de aici din comuna mea, este posibil să pierd câte un nr. al revistei dvs. și să nu pot citi răspunsul în revistă."

Eu nu știu unde ai căutat tu V.90 de nu l-ai găsit dar dacă te uitai în control pannel la modem diagnostics îl găseai sigur. Flash-ul de bios pentru modem trebuie să îl faci cu un program special care diferă de la un model la altul dar acesta trebuie făcut doar la modemurile de 33600 pentru a fi upgradate la 56000. Modemul tău este deja de 56k deci nu ar avea sens să faci acel flash de bios. Pentru ca să te conectezi la o viteză mai mare de 33600 trebuie ca și providerul la care ai contul de internet să dispună de modemuri de 56k cu V.90 sau x2.

CYRIX?
Manu Sir,

Am un PC mai nașpa ca să zic așa cu procesor Cyrix 333mhz, 32 SDRAM, placa video de 8 mb ceva SiS 6326. La jocul The Sims 1.0 imi iese din joc când "mi-e lumea mai dragă", Credeți că PC-ul meu e prea nașpa pentru așa ceva?. Jocul o fi de vină? Pentru că alte persoane care au același joc și aceeasi versiune le merge, doar îl avem de la aceeași persoană de pe același CD. Doar o mică întrebare mai am: când pornesc calculatorul îmi apare normal IBM Cyrix 333Mhz-CPU found. Dar am luat de pe CD-ul lui XPC-15 programul acela care afla informații despre procesor CPU-Z mi se pare, și acolo scrie că frecvența procesorului e de 249.5 Mhz, și în DirectX Diagnosting tool îmi apare 250 Mhz. Crezi că procesorul are chiar 250 Mhz pentru că l-am luat cu garanție, original aveam alt procesor și i-am plătit *.*.*** ca să mi-l pună pe ăsta de 333. Dacă m-a fraierit îl bat până moare! Doar atât.**

Procesorul tău este la 333Mhz dar PR333 adică teoretic ar trebui să meargă echivalent cu un procesor Intel la 333Mhz. Anumite programe chiar îl detectează ca Cyrix 333Mhz dar în general ele calculează frecvența procesorului înmulțind FSB cu multiplicatorul iar la tine probabil este setat FSB 83 x 3 multiplicator. Pentru o stabilitate mai mare a sistemului încearcă să îl setezi 75 x 3.5.

DESPRE FIRUL.
Pana Stelian

Am o placă Rage Fury Maxx 2x32 la care am avut o problemă cu firul de ventilator de la unul din procesoare (nu a funcționat un timp) vreau să știu:
1. este posibil ca procesorul să se fi defectat?
2. și dacă da cum îmi dau seama de asta?

Sunt șanse mici să se fi întâmplat ceva. Dacă se încălzea pre tare teoretic trebuia să se blocheze calculatorul. Dacă s-ar fi ars la restart rămânea ecranul negru.

VOODOO 5?
Racu Alexandru

Sunt un fan al revistei și al jocurilor pe computer. După voi care pacă video este mai bună? GeForce2 GTS 64Mb sau Voodoo 5 5500?

Voodoo 5 5500 este mult mai slab decât o placă GeForce2 GTS. Noi am testat o variantă pe PCI a unei plăci Voodoo 5 5500 (încă mai există și așa ceva) și rezultatele obținute sunt foarte slabe apropiate de celei ale unei plăci GeForce256DDR.

UITE CĂ NU.
Anca Emil

2. Cu configuratia următoare îmi merg jocurile tari de la ora actuală? AMD k6-2 350mhz, 64Mb Ram, placă video Voodoo 3 2000 16Mb, Hard disk 10, 2Gb.
3. Care dintre următoarele plăci video credeți că e mai bună, 3dfx Voodoo3 2000 sau Nvidia Riva Tnt2?
4. Dacă dispun de 3 milioane lei la configurația de mai sus ce credeți că ar trebui să îmi îmbunătățesc?

Cu asemenea configurație poți porni toate jocurile apărute și dacă ești puțin masochist le poți chiar juca în rezoluții mici. Cele două plăci sunt destul de apropiate ca performanțe obținute în aplicații. Cu doar 3 mil poți încerca să-ți faci un upgrade la procesor mai puternic (450 sau 500MHz asta doar dacă suportă placa de bază un model mai bun) sau eventual să schimbi placa video cu un GeForce MX. Oricum rezultatele nu vor fi prea spectaculoase în nici unul din cazuri. Mai bine strângi bani mai mulți și schimbi placă + procesor (aproximativ 160$ pentru un sistem Duron la 600 + placă de bază KT133 pe care o vei putea folosi cu orice model de Duron sau Thunderbird).

CE FAC CU 200$
Roman Marius

Am și eu o întrebare. Aș dori ca în limita a aproximativ 200-230$ să fac un upgrade de placă de bază, procesor, memorie și placă video. Care ar fi cea mai bună combinație în limita acestei sume.

Ai putea încerca o combinație Celeron 600 + placă de bază Soltek 65MV și 64Mb SDRAM. Placa de bază are încorporate placă video Savage4 și placă de sunet. Când mai faci rost de bani poți face upgrade la o placă video mai performantă și la un procesor Coppermine.

Dacă ai probleme cu hard-ul, pune mâna pe pix sau pe taste și scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la hardmail@xtrempc.ro. Răspuns garantat. În cazul în care nu primiți răspunsul vă așezați la prima coadă pe care o găsiți pe stradă iar cînd ajungeți în față îi expuneți vînzătorului problema dumneavoastră. După care ne mai scrieți o dată.



Test plăci de bază i815

Tip produs: plăci de bază - Redactor: Daniel Roşu

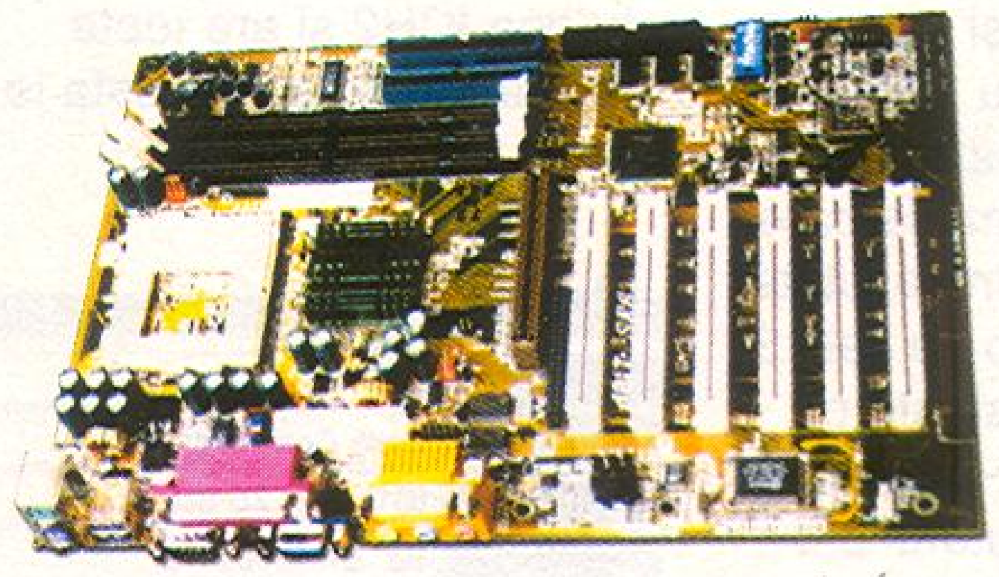
I815 este primul chipset Intel cu suport oficial pentru memorie PC133, apărut din cauza eşecului suferit cu plăcile i820 şi i840 care necesitau memorie de tip RDRAM. Această memorie ar fi trebuit să stea la baza tuturor plăcilor produse de Intel dar din cauza performanţelor slabe şi a nenumăratelor bug-uri descoperite pe modelele i820 şi i840 au făcut ca Intel să se despartă de Rambus şi să înceapă producţia de i815.

Performanţele obţinute cu plăcile model 440Bx sunt excelente şi acestea pot funcţiona fără dificultate la un FSB de 133MHz dar problema este că AGP-ul este forţat să funcţioneze la 89MHz, puţin cam mult peste specificaţia de 66MHz la care ar trebui să funcţioneze în mod normal. i815/Solano este soluţia oficială prezentată de Intel persoanelor care doresc un sistem cu procesor Coppermine Pentium III care foloseşte un FSB de 133MHz şi memorie SDRAM PC133. Alte deosebiri între 440BX şi i815 sunt: rata de transfer AGP (este de 4x pentru i815 şi doar 2x pentru 440BX), numărul de porturi USB (4 pentru i815/Solano2 şi 2 pentru i815/Solano şi 440BX), specificaţia ATA (33/66/100 i815/Solano2 şi doar 33 pentru BX), memoria maximă care poate funcţiona pe placă (512Mb pentru i815 şi 1Gb pentru 440BX). Multă lume este de părere că performanţele plăcilor cu chipset i815 nu sunt atât de spectaculoase pentru că altfel ar dispărea de tot plăcile cu chipset-uri i820 şi i840.

În momentul de faţă există două modele de chipset-uri i815 şi anume Solano şi Solano 2. Ambele folosesc un north bridge numit GMCH (Graphics Memory Controller Hub) şi un south bridge ICH care diferă de la primul model la cel de-al doilea. ICH (I/O Controller Hub) care există pe modelele i810, i810E, 820 şi 840 suportă ATA 66, sunet AC97 şi două porturi USB. ICH2 folosit pentru modelele i815E şi pentru modelele mai noi de 820 şi 840 suportă în plus ATA 100, încă 2 porturi USB şi un slot CNR care poate fi folosit pentru a utiliza placa de reţea integrată cu chipul i82559. GMCH poate folosi un FSB de 66, 100 sau 133 MHz şi memorie SDRAM la 100 sau la 133 MHz. Plăcile i815 rerezintă o soluţie foarte bună pentru cei care folosesc un procesor Celeron pentru că spre deosebire de modelele ZX, BX sau i810 procesorul poate funcţiona acum la un FSB de 66MHz şi memoria poate funcţiona la 100 sau la 133MHz. Chipsetul i815 oferă şi soluţia unei plăci video 3D integrate care are la bază o versiune puţin modificată a chipsetului model i752, dar pe care nu te poţi baza dacă vrei performanţă, nici măcar la partea de 2D. Pentru mărirea performanţelor se pot folosi nişte plăci speciale cu memorie suplimentară pentru calculele Z buffer şi care se montează în slotul AGP. În cazul în care se foloseşte o placă AGP, placa video integrată este oprită automat. Dar să vedem mai departe o serie de plăci cu chipset-ul i815...

ABIT SE 6

În prealabil: **Rezultatele obținute la teste sunt destul de modeste pentru o firmă renumită cum este ABIT**



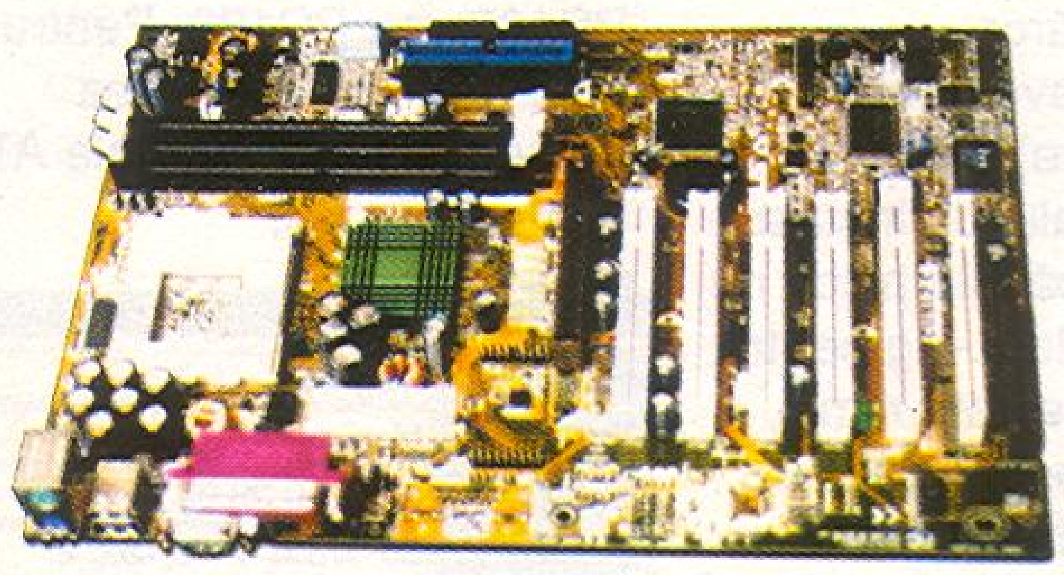
Rezultatele obținute la teste sunt destul de modeste pentru o firmă renumită cum este ABIT, ea situându-se în final pe locul 4 în clasament. Placa dispune de sloturile AGP, 6 sloturi PCI și 1 slot AMR. Pe modelul testat de noi existau 2 conectori IDE cu ATA 33/66/100. Modelul nu a avut nici controllerul RAID care există pe majoritatea modelelor de plăci produse de ABIT. Placa este foarte bună pentru cei care vor să overclock-eze la maxim un procesor Intel. Frecvența FSB-ului se poate seta fie direct de pe placă prin intermediul DIP switch-urilor, fie din BIOS cu programul CPU Soft menu care permite modificarea FSB de la 66 la 153 cu destul de multe valori intermediare. SE6 este livrată cu 2 porturi USB separate, plus cele două care există în mod normal pe orice altă placă. Placa de sunet integrată are și 3 mufe pentru intrări (2 CD in și AUX in). Cantitatea maximă de memorie pe care o poate utiliza placa este de 512Mb care se poate monta pe cele 3 sloturi DIMM. Tot ca un lucru deosebit față de celelalte plăci testate este existența unui CD cu kit-ul de instalare pentru Linux Gentus pe lângă CD-ul cu drivere.

Detalii

Distribuitor	Senorg / Omnitech
Ofertant	Senorg / Omnitech
Telefon	(01) 2331677/ (01) 2122931
Adresa	Barajul Argeș 15 / Bd. Lacul Tei 67
Web	www.senorg.ro / N/E
Preț	164$

ASUS CUSL 2-C

În prealabil: **A obținut cele mai bune rezultate la aproape toate testele.**



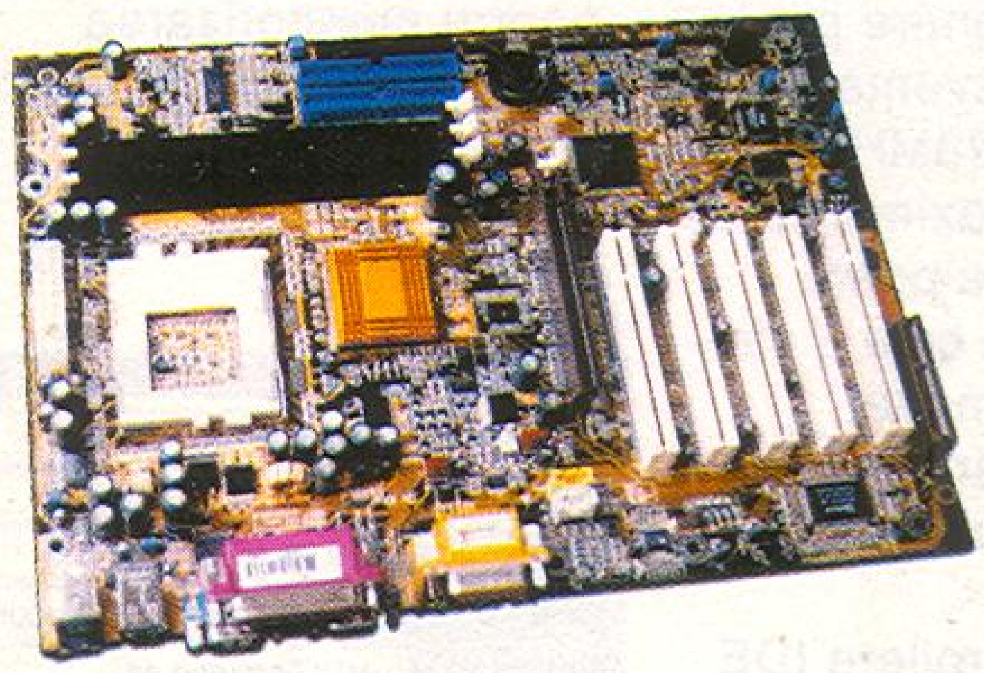
Cele mai bune rezultate la toate testele le-a obținut placa ASUS CUSL2-C. Tot ea este și cea mai bună placă pentru cei care doresc să obțină cele mai bune rezultate pe care le poate oferi un procesor prin overclocking. Din păcate pentru obținerea unei plăci cât mai stabile, producătorii au renunțat la conectorul pentru placa video integrată și la placa de sunet, care au existat pe toate celelalte plăci și care le făceau mai atractive pentru cei cu mai puțini bani. Designul plăcii este destul de prost pentru că există niște condensatori pe lângă procesor care impiedică montarea unui cooler mare, alimentarea este așezată în mijlocul plăcii, portul Com2 care este livrat separat se conectează tot undeva pe placă dar foarte departe de margine. Overclock-ingul se poate face prin modificarea FSB ului din 1 în 1Mhz și modificarea tensiunii pentru procesor din Bios sau de pe placă prin intermediul jumperilor. Frecvența se poate seta separat pentru procesor, memorie și PCI. Are în plus 2 porturi USB și un conector pentru Asus iPannel care se montează în carcasă în locul unui CD-Rom și care mai dispune de 2 porturi USB și de un afișaj pentru funcții de monitorizare.

Detalii

Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG
Telefon	(01) 221 73 43
Adresa	Știrbei Vodă 172
Web	www.acorp.ro
Preț	156.9$

DFI CS 65-EC

În prealabil: **Dotările acestei plăci cuprind placa video integrată, placă de sunet, slot AGP cu mecanism de reținere**



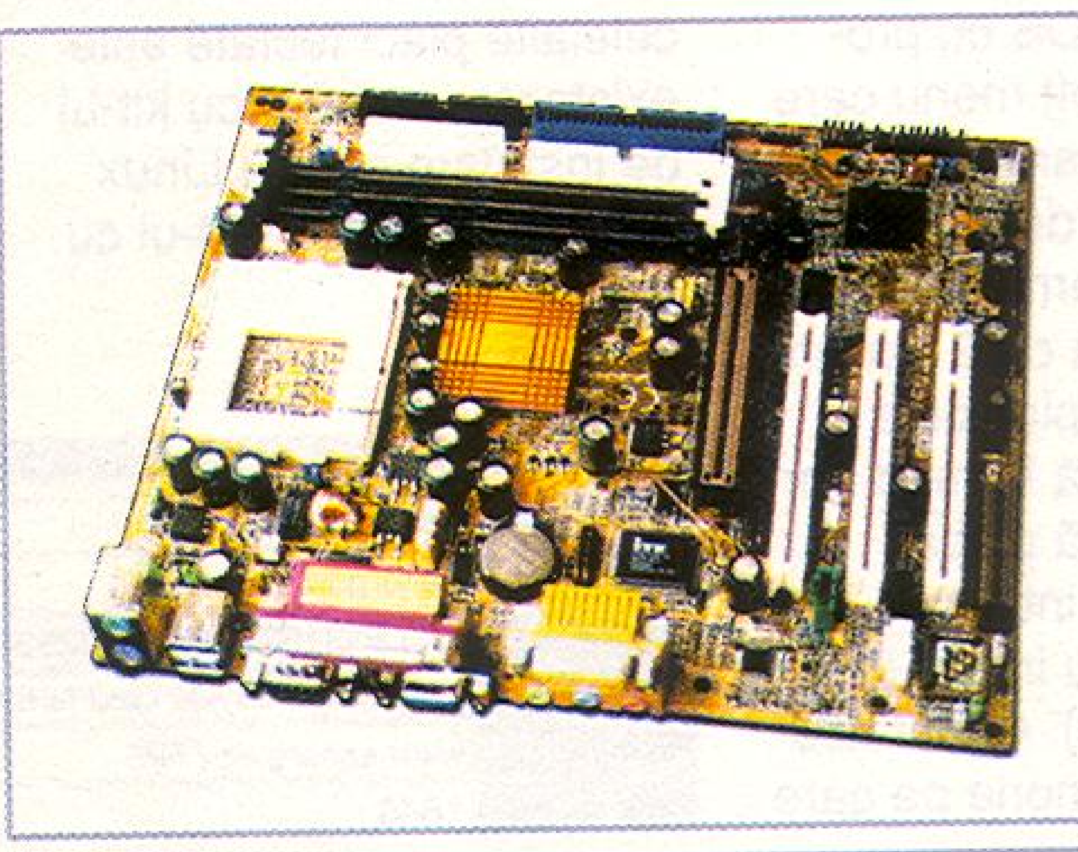
Placa DFI CS65-EC s-a situat pe locul I în topul final. Ea a obținut rezultate foarte bune la toate testele, singura placă care a întrecut-o puțin la viteză fiind cea de la ASUS. Dotările acestei plăci cuprind placa video integrată, placă de sunet, slot AGP cu mecanism de reținere pentru o placa video mai performantă, 5 sloturi PCI, 2 porturi USB și portul COM. Pentru memorie placa dispune de 3 sloturi DIMM. Modelul CS65-EC dispune pentru partea de south bridge de chipul ICH2 care-i permite folosirea standardelor ATA 33, 66 și ATA 100. DFI produce și modelul CS65-SC care dispune de ICH cu care se obțin performanțe mai reduse dar și un preț mai scăzut. Acest model este diferit față de cel testat și prin prezența a 4 sloturi DIMM dar în rest caracteristicile rămân aceleași cu cele ale modelului CS65-EC. Deși dispune de 3 sloturi pentru memorie cantitatea maximă care o poate folosi este tot de 512Mb Sdram model PC 100 sau PC 133 care poate fi double sided sau sigle sided caz în care se pot folosi toate cele 4 sloturi. Pentru overclock-ing placa permite modificarea tensiunii procesorului dar FSB-ul are puține valori între 100 și 133 MHz.

Detalii

Distribuitor	Tape Computer
Ofertant	Tape Computer
Telefon	(01) 330 90 22
Adresa	Splaiul Unirii nr. 8
Web	N/A
Preț	140$

GIGABYTE GA 60 MM7

În prealabil: **Nu are jumperi şi detectează automat tensiunea de funcţionare pentru procesor şi frecvenţa FSB**



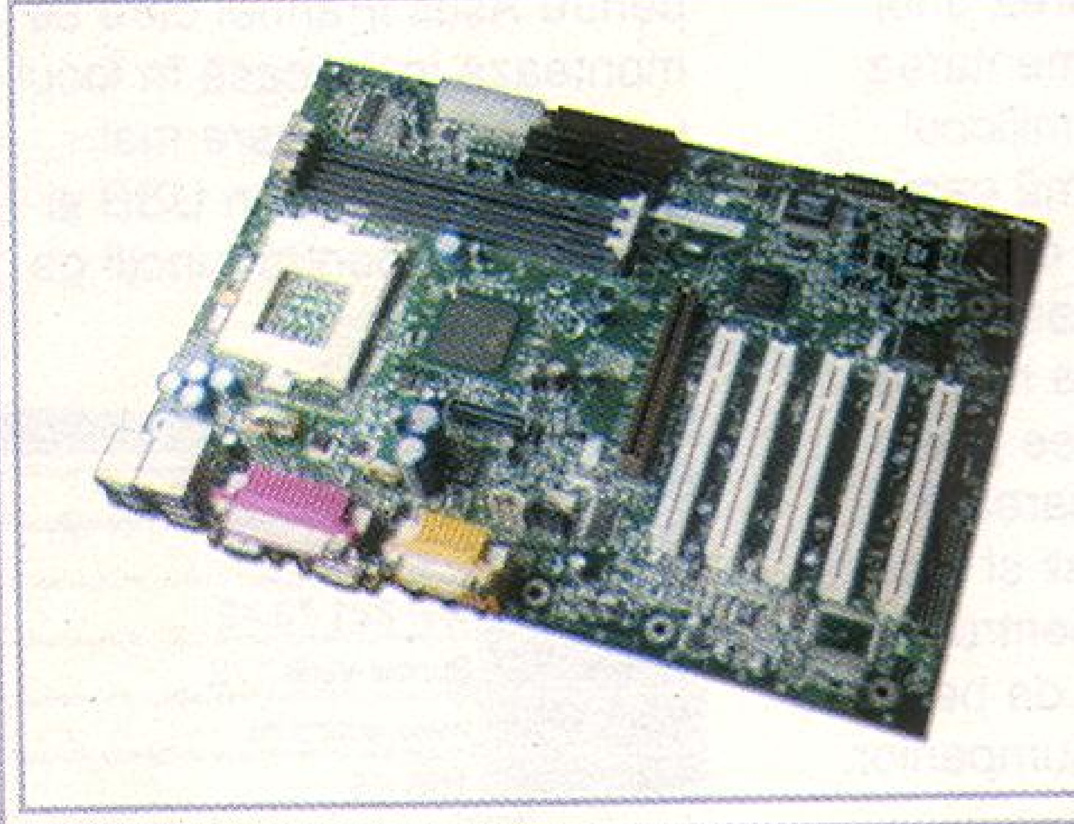
Deşi are un format micro ATX, placa Gigabyte GA 60 MM7 dispune de toate extensiile unei plăci cu chipset i815. Placa video integrată, placă de sunet care are conectori pentru CD in, AUX in şi TAD in. Sloturile care există pe placă sunt AGP (are şi mecanism pentru reţinerea plăcii video), 3 sloturi PCI şi 1 slot AMR. Locul portului Com2 este ocupat de conectorul plăcii video ca şi la celelalte modele de plăci cu acelaşi chipset, dar acesta nu mai există nici sub forma cablului suplimentar care se putea conecta pe placă. Placa nu are jumperi şi detectează automat tensiunea de funcţionare pentru procesor şi frecvenţa FSB (66, 100 sau 133MHz). Biosul permite foarte multe setări pentru memorie care se poate monta în cantitate de maxim 512Mb pe cele 3 sloturi DIMM existente pe placă. Overclock-ingul se poate face cu ajutorul programului Gigabyte EasyTune III overclock Utility care se găseşte pe CD-ul cu drivere. Cele 2 controllere IDE suportă ATA 33 şi ATA 66. Pentru încă 10$ se poate achiziţiona modelul GA60-MM7E care foloseşte south bridge ICH2 şi are toate faclităţile pe care acesta le oferă.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314 76 98
Adresa	Bd. Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Preţ	124$

INTEL D815 EEA

În prealabil: **Nu permite overclok-ing pentru că nu se poate seta nimic, totul este detectat automat de BIOS**



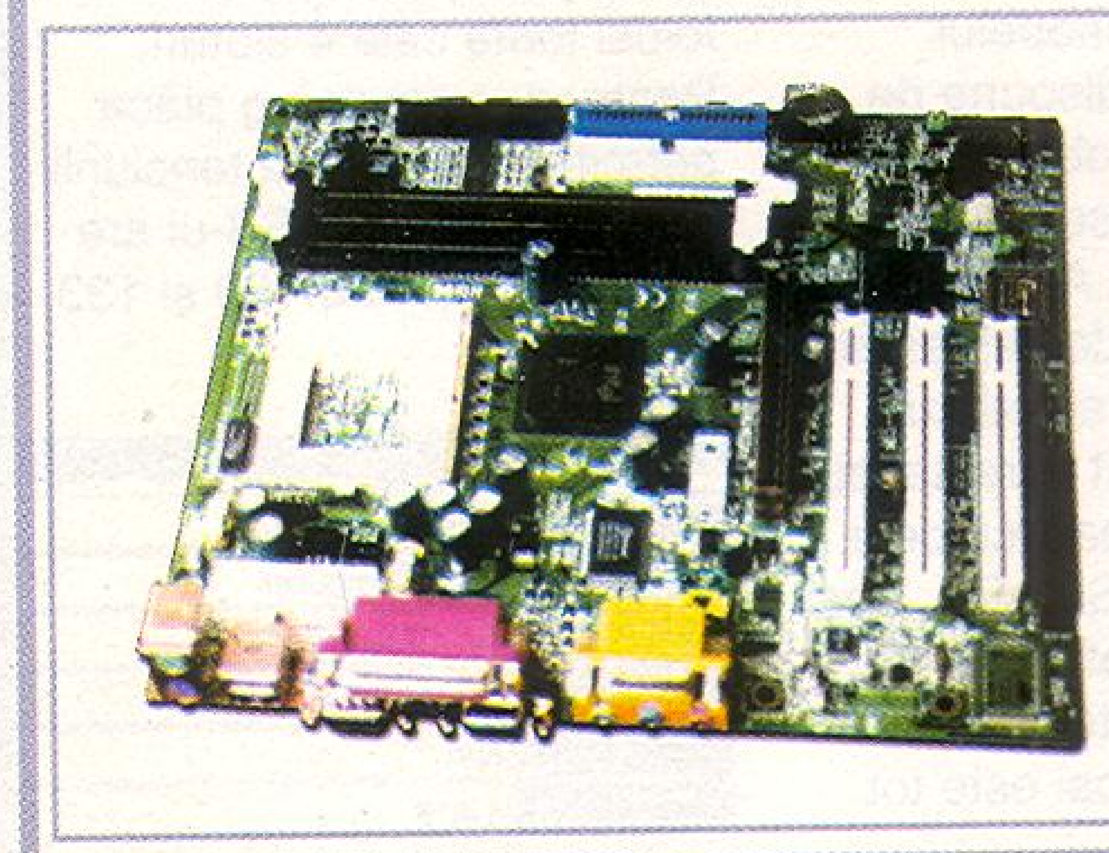
Varianta Intel pentru i815 s-a situat pe locul 3 în top. Designul plăcii este impecabil cu alimentare pe marginea plăcii, loc liber în jurul slotului pentru procesor pentru montarea unui cooler mare. Placa dispune de un slot AGP, 5 sloturi PCI, slot AMR, un Com direct pe placă şi unul care se montează separat şi placă video integrată. Unicat a fost existenţa unei plăci de reţea care avea conectorul deasupra celor 2 porturi USB. Şi sistemul de monitorizare hardware pentru temperatură şi viteza cooler-ului este excelent iar suplimentar placa dispunea de 4 LED-uri montate în spate, fiecare cu 2 culori şi a căror semnificaţie (eventualele erori la bootare) era explicată în manualul de instalare al plăcii. Din păcate placa nu permite overclock-ing pentru că nu se poate seta nimic, totul este detectat automat de BIOS (tipul procesorului, frecvenţa, tensiunea). Placa de sunet integrată dispune de conectori pentru CD in şi AUX in. Memoria se poate instala pe cele 3 sloturi existente pe placă într-o cantitate maximă de 512Mb SDRAM şi poate fi model PC100 sau PC133. Pentru controller-ele IDE placa poate folosi standardele ATA 33 sau ATA 66.

Detalii

Distribuitor	Maguay
Ofertant	Maguay
Telefon	(01) 210 38 09
Adresa	Str. Arcului nr. 16, sect. 2
Web	N/A
Preţ	140$

MSI MS-6334

În prealabil: **Memoria se poate monta pe toate cele 3 sloturi doar dacă este model PC100**



Formatul plăcii este asemănător cu cel al plăcii de la Gigabyte, micro ATX, dar dispune de placă video integrată, placă de sunet care are conectori pentru CD in, AUX in şi TAD in. Codecul pentru placa de sunet este Sigmatel 19721 dar opţional se pot achiziţiona şi plăci cu un codec CT5880 produs de Creative Labs. Sloturile care există pe placă sunt AGP, 3 sloturi PCI şi 1 slot AMR. Locul portului Com2 este ocupat de conectorul plăcii video ca şi la celelalte modele de plăci. Placa nu are jumperi şi detectează automat tensiunea de funcţionare pentru procesor şi frecvenţa FSB (66, 100 sau 133MHz). Poate utiliza maxim 512Mb SDRAM care se poate monta pe toate cele 3 sloturi dacă este model PC100 sau doar pe 2 dacă este model double sided PC133.

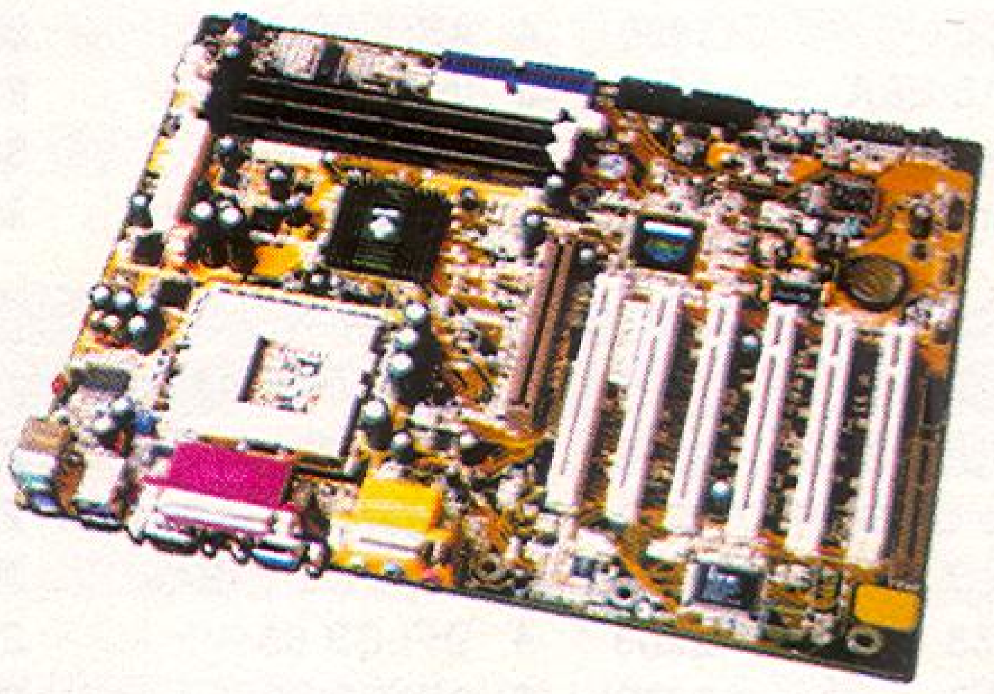
Cele 2 controllere IDE suportă ATA 33 şi ATA 66. CD-ul plăcii conţine pe lângă driverele pentru instalarea chipset-ului, plăcii de sunet şi plăcii video integrate şi utilitare pentru monitorizarea hardware ca şi un program antivirus.

Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd. Titulescu 121, Bucureşti
Web	www.flamingo.ro
Preţ	123$

SOYO SY 7ISA+

În prealabil: **Chipset-ul este i850E și asta face ca placa să poată folosi standardul ATA100**



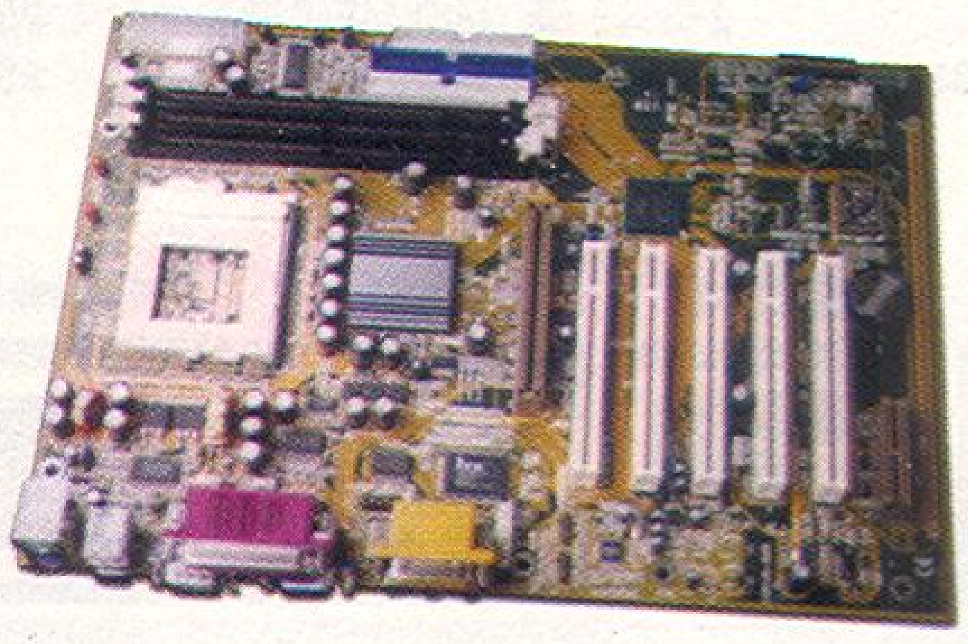
Modelul plăcii este ATX și dispune de 1 slot AGP, 6 sloturi PCI compatibile cu versiunea 2.2 și un slot CNR. Placa are integrate și placă video și placa de sunet AC97 dar aceasta nu are nici o intrare. Chipset-ul care stă la baza acestei plăci este i850E și asta face ca placa să poată folosi pe cele două controlere IDE standardele ATA33/66/100. Memoria în cantitate de maxim 512Mb SDRAM model PC100 sau PC133 se poate instala în cele 3 sloturi existente pe placă. Placa dispune de un sistem foarte bun de monitorizare hardware. Funcțiile urmărite de către acesta sunt: tensiunile de pe placă (Cpu Vcore, 5v, 12v, tensiunea bateriei, 3.3v), viteza pentru 4 ventilatoare, temperatura procesorului și low battery dectection. Aceste funcții pot fi urmărite și cu ajutorul programului Hardware Doctor Utility existent pe CD-ul cu drivere. Atenționarea utilizatorului în caz de eroare la testul Post din BIOS se face prin intermediul sitemului Voice Doctor care-ți spune ce este instalat greșit. BIOS-ul de 4Mb Flash Rom are dispune de o metodă de protecție contra virușilor gen CIH.

Detalii

Distribuitor	Flamingo Computers
Ofertant	Flamingo Computers
Telefon	(01) 791 20 06
Adresa	Bd. Titulescu 121, București
Web	www.flamingo.ro
Preț	139$

Ultra PC Partner 815 EAS 3-978C

În prealabil: **Rezultatele sunt destul de bune cu valori apropiate de cele obținute de placa SE6**



Placa PC Partner 815 EAS 3-978C (personalizată Ultra Computers) s-a situat pe locul 5 în clasamentul final. Cu toate acestea rezultatele obținute în teste sunt destul de bune cu valori apropiate de cele obținute de placa SE6 de la ABIT, aflată mai sus în clasament. Acest lucru a fost însă posibil și datorită intalării (necesare) a driverelor universale de la Intel pentru chipseturile i815, pentru că CD-ul cu care placa este livrată nu a funcționat. Pe lângă inconvenientul reprezentat de această nefuncționare, vedem că placa poate obține performanțe bune cu driveri și optimizări bine realizate. Manualul livrat este destul de subține, neoferind un număr prea ridicat de date tehnice.

Modelul plăcii este ATX și dispune de 1 slot AGP, 5 sloturi PCI și un slot AMR. Montate pe placă sunt și placa video integrată și placa de sunet (AC97 codec) care dispune de 4 intrări (2Cd in, Aux in și Tad in). Mai suportă memorie până la 512Mb SDRAM cu 2 DIMM-uri PC133 sau 3 DIMM-uri PC100 dar doar model unbuffered, non-ECC. Cele două controllere IDE de pe placă suportă standardele ATA 33 și ATA 66.

Detalii

Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-Tech
Telefon	(01) 222 20 36
Adresa	Bd. N. Titulescu 64
Web	www.ktech.ro
Preț	93$

Concluzie

Plăcile care au la bază chipset-ul i815 reprezintă o soluție foarte bună pentru alcătuirea unui calculator cu procesor Intel Pentium III sau Celeron 2. Placa video și placa de sunet integrate sunt foarte bune pentru cei care nu doresc performanță în mod special (jocuri, aplicații deosebite - 3DStudio, Autocad) și au nevoie doar de un calculator pentru birou. Deși rezultatele în teste ale unui calculator cu procesor Pentium III care folosește o placă cu chipset BX sunt apropiate de cele pe care le obține un sistem cu placă i815, cele din urmă au anumite avantaje în ceea ce privește overclock-ingul, AGP 4x și setarea separată a FSB-ului pentru procesor, memorie și PCI ca și ATA 66 sau 100. În alegerea unui model de placă trebuie ținut seamă și de modelul chipului south bridge. Diferența de preț între cele 2 modele, i815 și i815E este de aproximativ 10$, în funcție de producător și prin alegerea unei plăci cu ICH2 se pot obține rezultate mai bune prin folosirea unui hard disk cu ATA 100, evident în condițiile în care îl aveți.

Erată

În numărul trecut, am efectuat un test de plăci de bază cu chipset KT133. Din cauza unei confuzii, placa Ultra Computer prezentă în test nu a fost identificată corect. Placa este, cum sugeram în articol, o placă PC Partner K133 ASA 911 personalizată Ultra Computer.

Teste

Windows 98 SE	
Test #1	Quake 3
versiunea	1.11
modul	demo001
Test #2	3D Mark 2000
versiunea	Build 335
modul	Overall Performance
Test #3	MDK 2
versiunea	6.21
modul	All Tests
Test #3	SiSoft Sandra
versiunea	6.21
modul	All Tests

Sistemul de test

Placa video	Leadtek GeForce2 GTS
Driver	Detonator 6.35
Procesor	Coppermine 700 (7x100 MHz)
	Celeron2 600
Memorie	Infineon 128 MB Pc100
Hard Disk	IBM DeskStar 15 MB UDMA 66
Driver	Intel inf v. 2.30.0031b

COPPERMINE

16 BIT

Quake 3

800x600			1024x768			1280x1024		
1	DFI CS 65	141.8	1	ASUS CUSL 2-C	136.9	1	ASUS CUSL 2-C	112.7
2	ASUS CUSL 2-C	141.5	2	Intel D815 EEA	135.9		DFI CS 65	112.7
3	Intel D815 EEA	140.7	3	DFI CS 65	135.4	2	Intel D815 EEA	112.4
4	Ultra Computer	140.5	4	Ultra Computer	135.3	3	Ultra Computer	112.3
5	Soyo SY 7 ISA+	132.9	5	Soyo SY 7 ISA+	128.4	4	Soyo SY 7 ISA+	110
6	Gigabyte GA 60 MM7	131.9	6	Gigabyte GA 60 MM7	127.4	5	Gigabyte GA 60 MM7	109.7
7	ABIT SE 6	131.8	7	ABIT SE 6	127.1	6	ABIT SE 6	109.4
8	MSI MS-6334	130.9	8	MSI MS-6334	126.1	7	MSI MS-6334	109

SiSoft Sandra - CPU Bench

Dhrystone			Whetstone		
1	ASUS CUSL 2-C	1904	1	ASUS CUSL 2-C	947
2	Soyo SY 7 ISA+	1894		Soyo SY 7 ISA+	940
	Gigabyte GA 60 MM7	1894	2	Gigabyte GA 60 MM7	940
3	DFI CS 65	1893	3	DFI CS 65	939
4	ABIT SE 6	1888	4	ABIT SE 6	937
5	Intel D815 EEA	1887	5	Intel D815 EEA	935
	MSI MS-6334	1883	6	MSI MS-6334	934
6	Ultra Computer	1883		Ultra Computer	934

3DMark 2000

800x600			1024x768			1280x1024		
1	ASUS CUSL 2-C	5949	1	ASUS CUSL 2-C	5737	1	DFI CS 65	4927
2	DFI CS 65	5911	2	Intel D815 EEA	5683		ASUS CUSL 2-C	4927
3	Intel D815 EEA	5876	3	DFI CS 65	5678	2	Intel D815 EEA	4914
4	Gigabyte GA 60 MM7	5719	4	Ultra Computer	5654	3	Ultra Computer	4900
5	Soyo SY 7 ISA+	5699	5	Gigabyte GA 60 MM7	5568	4	Gigabyte GA 60 MM7	4853
6	Ultra Computer	5675	6	Soyo SY 7 ISA+	5507	5	Soyo SY 7 ISA+	4814
7	ABIT SE 6	5661	7	ABIT SE 6	5471	6	ABIT SE 6	4790
8	MSI MS-6334	5598	8	MSI MS-6334	5425	7	MSI MS-6334	4781

SiSoft Sandra - Multimedia

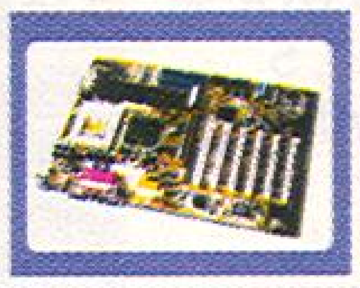
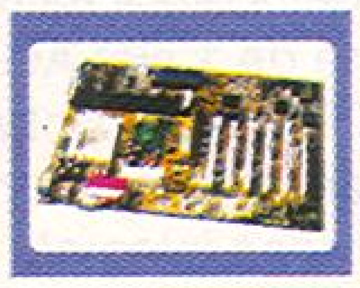
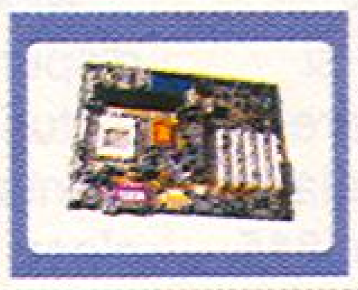
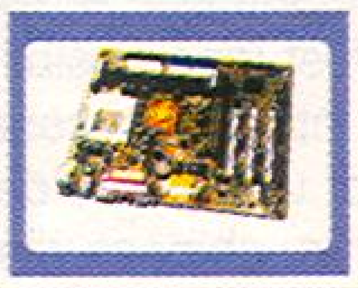
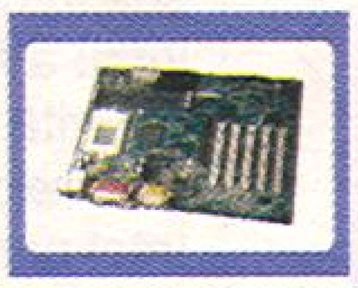
Integer			Floating Point		
1	ASUS CUSL 2-C	2226	1	ASUS CUSL 2-C	2963
2	Gigabyte GA 60 MM7	2210	2	Gigabyte GA 60 MM7	2942
3	Soyo SY 7 ISA+	2209	3	Soyo SY 7 ISA+	2941
4	DFI CS 65	2208	4	DFI CS 65	2940
5	ABIT SE 6	2202	5	ABIT SE 6	2932
6	Intel D815 EEA	2198	6	Intel D815 EEA	2926
7	MSI MS-6334	2197	7	MSI MS-6334	2925
8	Ultra Computer	2196		Ultra Computer	2925

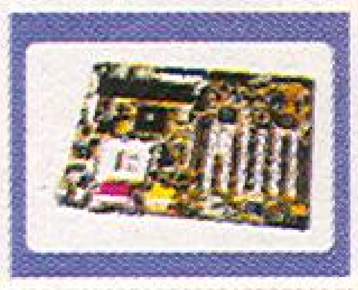
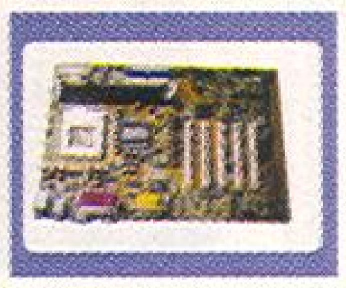
MDK

800x600			1024x768			1280x1024		
1	DFI CS 65	108	1	DFI CS 65	107.1	1	Intel D815 EEA	97.7
2	ASUS CUSL 2-C	107.4	2	ASUS CUSL 2-C	106.5	2	DFI CS 65	95.4
3	Ultra Computer	107.3	3	Intel D815 EEA	105.6	3	ASUS CUSL 2-C	95.02
4	Intel D815 EEA	105.9	4	Ultra Computer	105.4	4	ABIT SE 6	93.47
5	Gigabyte GA 60 MM7	102.6	5	Gigabyte GA 60 MM7	102.2	5	MSI MS-6334	93.3
6	Soyo SY 7 ISA+	102.3	6	Soyo SY 7 ISA+	101.8	6	Soyo SY 7 ISA+	93.2
7	MSI MS-6334	101.1	7	ABIT SE 6	101.3	7	Ultra Computer	95
8	ABIT SE 6	100.9	8	MSI MS-6334	100.7	8	Gigabyte GA 60 MM7	93.6

SiSoft Sandra - Memorie

CPU			FPU		
1	Ultra Computer	296	1	Ultra Computer	324
2	ASUS CUSL 2-C	296	2	ASUS CUSL 2-C	323
	DFI CS 65	287	3	DFI CS 65	317
3	Intel D815 EEA	284	4	Intel D815 EEA	315
4	Soyo SY 7 ISA+	246	5	ABIT SE 6	263
5	Gigabyte GA 60 MM7	245		Gigabyte GA 60 MM7	263
6	ABIT SE 6	243	6	MSI MS-6334	256
7	MSI MS-6334	236	7	Soyo SY 7 ISA+	255

	SE 6	CUSL 2C	CS 65-EC	60 MM7	D815 EEA	MS-6334	SY 7ISA+	PC Partner 815
Contact								
Producător	ABIT	ASUS	DFI	Gigabyte	Intel	Microstar	SOYO	PC Partner
Distribuitor	Senorg/Omnitech	ICG	Tape Computer	Best Computers	Maguay	Flamingo Comp.	Flamingo Comp.	K-Tech
Telefon	(01) 2331677/(01) 2122931	(01) 2217343	(01) 3309022	(01) 3147698	(01) 2103809	(01) 7912006	(01) 7912006	(01) 2222036
Preț	146$	156.9$	140$	124$	140$	123$	139$	93$
Caracteristici								
Chipset	i815E	i815E	i815E	i815	i815E	i815E	i815	i815
FSB	66-133	66-133	66-133	66-133	66-133	66-133	66-133	66-133
Sloturi AGP, PCI, AMR/ CNR	1/6/amr	1/3/amr	1/6/cnr	1/5/amr	1/6/cnr	1/5/cnr	1/5/amr	1/3/amr
Memorie maximă	512	512	512	512	512	512	512	512
ATA	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66	33/66/100	33/66/100	33/66	33/66
Format	ATX	micro ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	micro ATX
Notă caracteristici	90	90	70	40	40	40	45	35
Dotări								
Placă video integrată	da	nu	da	da	da	da	da	da
Chipset sunet	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97	Creative	AC97	AC97
Notă dotări	75	45	75	75	90	75	80	30
Performanțe								
3DMark 2000 - 800x600x16	5661	5949	5911	5719	5876	5598	5699	5661
Quake 3 - 800x600x16	131.8	141.5	141.8	131.9	140.7	130.9	132.9	140.5
SiSoft Sandra - Memorie	243	296	287	245	284	236	246	296
Notă performanțe	71.89	79.94	78.98	72.16	78.34	70.79	71.60	78.76
Notă finală	88.39	93.44	93.48	83.66	91.34	82.29	84.10	87.26

CELERON

16 BIT

Quake 3

800x600			1024x768			1280x1024		
1	Intel D815 EEA	105.6	1	Intel D815 EEA	103.8	1	DFI CS 65	96.3
2	DFI CS 65	105.3	2	DFI CS 65	103.1	2	ASUS CUSL 2-C	96.1
3	ASUS CUSL 2-C	104.9	3	ASUS CUSL 2-C	102.9	3	Intel D815 EEA	96
4	Ultra Computer	102	4	Ultra Computer	100.3	4	Ultra Computer	94.5
5	Soyo SY 7 ISA+	100	5	Soyo SY 7 ISA+	98.6	5	Soyo SY 7 ISA+	92.1
6	ABIT SE 6	98.2	6	ABIT SE 6	95.9	6	ABIT SE 6	91.1
7	MSI MS-6334	97.8		MSI MS-6334	95.9	7	MSI MS-6334	90.8
8	Gigabyte GA 60 MM7	97.1	7	Gigabyte GA 60 MM7	95	8	Gigabyte GA 60 MM7	90.2

SiSoft Sandra - CPU Bench

Dhrystone			Whetstone		
1	ASUS CUSL 2-C	1622	1	ASUS CUSL 2-C	805
	Gigabyte GA 60 MM7	1622		DFI CS 65	805
2	DFI CS 65	1621		Gigabyte GA 60 MM7	805
3	ABIT SE 6	1617	2	ABIT SE 6	802
4	MSI MS-6334	1613	3	Intel D815 EEA	801
	Intel D815 EEA	1613	4	MSI MS-6334	800
5	Soyo SY 7 ISA+	1612		Soyo SY 7 ISA+	800
	Ultra Computer	1612		Ultra Computer	800

3DMark 2000

800x600			1024x768			1280x1024		
1	ASUS CUSL 2-C	4227	1	Ultra Computer	4200	1	Ultra Computer	3987
2	Ultra Computer	4142	2	ASUS CUSL 2-C	4186	2	ASUS CUSL 2-C	3969
3	DFI CS 65	4066	3	DFI CS 65	4050	3	Intel D815 EEA	3921
4	MSI MS-6334	3925	4	Intel D815 EEA	4032	4	DFI CS 65	3916
5	Gigabyte GA 60 MM7	3915	5	MSI MS-6334	4028	5	Gigabyte GA 60 MM7	3802
6	Intel D815 EEA	3896	6	Gigabyte GA 60 MM7	3838	6	MSI MS-6334	3730
7	Soyo SY 7 ISA+	3724	7	Soyo SY 7 ISA+	3716	7	Soyo SY 7 ISA+	3625
8	ABIT SE 6	3714	8	ABIT SE 6	3636	8	ABIT SE 6	3551

SiSoft Sandra - Multimedia

Integer			Floating Point		
1	Gigabyte GA 60 MM7	1892	1	Gigabyte GA 60 MM7	2519
	ASUS CUSL 2-C	1892		ASUS CUSL 2-C	2519
2	DFI CS 65	1891	2	DFI CS 65	2517
3	ABIT SE 6	1886	3	ABIT SE 6	2510
4	MSI MS-6334	1881	4	Intel D815 EEA	2505
	Ultra Computer	1881	5	MSI MS-6334	2504
	Intel D815 EEA	1881		Ultra Computer	2504
5	Soyo SY 7 ISA+	1880	6	Soyo SY 7 ISA+	2503

MDK

800x600			1024x768			1280x1024		
1	ASUS CUSL 2-C	81.4	1	ASUS CUSL 2-C	81.7	1	ASUS CUSL 2-C	80.9
2	Intel D815 EEA	81.2	2	DFI CS 65	81.5	2	DFI CS 65	80.8
	DFI CS 65	81.2	3	Ultra Computer	80.9	3	Ultra Computer	79.9
3	Ultra Computer	80.5	4	Intel D815 EEA	80.7	4	Intel D815 EEA	79.8
4	MSI MS-6334	78.84	5	Soyo SY 7 ISA+	78.4	5	ABIT SE 6	77.34
5	ABIT SE 6	78.08	6	Gigabyte GA 60 MM7	77.7	6	MSI MS-6334	77
6	Gigabyte GA 60 MM7	77.1	7	ABIT SE 6	77.69	7	Soyo SY 7 ISA+	76.9
7	Soyo SY 7 ISA+	77	8	MSI MS-6334	77.08	8	Gigabyte GA 60 MM7	76.6

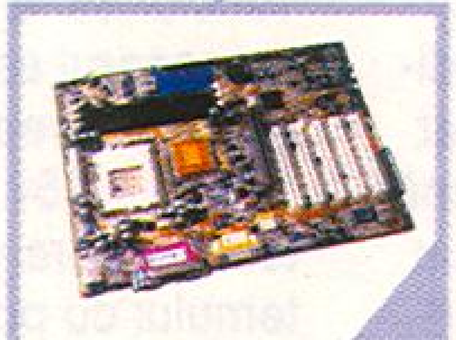
SiSoft Sandra - Memorie

CPU			FPU		
1	DFI CS 65	244	1	DFI CS 65	287
2	Ultra Computer	243	2	Ultra Computer	286
3	Intel D815 EEA	242		Intel D815 EEA	286
4	ASUS CUSL 2-C	241	3	ASUS CUSL 2-C	280
5	Gigabyte GA 60 MM7	217	4	Gigabyte GA 60 MM7	248
6	ABIT SE 6	215	5	ABIT SE 6	243
	MSI MS-6334	215	6	Soyo SY 7 ISA+	241
	Soyo SY 7 ISA+	215	7	MSI MS-6334	236

TOP plăci de bază i815

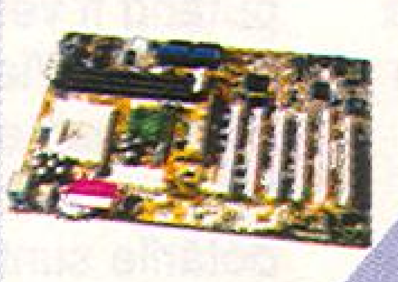
1 DFI CD 65-EC

A obținut rezultate excelente în toate testele și dispune de toate dotările pe care trebuie să le aibă o placă cu i815. De asemenea a fost foarte stabilă și pe ansamblu nu a creat nici un fel de probleme.



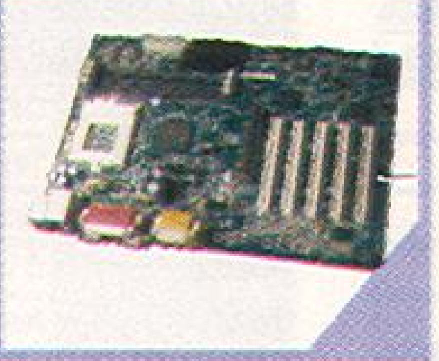
2 ASUS CUSL 2C

Și această placă produsă de Asus a obținut bune rezultate la testele efectuate dar din păcate îi lipsește placa video și prețul este mai ridicat, nefiind decît pentru utilizatorii high end.



3 INTEL D815 EEA

Este cea mai potrivită pentru cei care vor o placă de firmă. Folosește toate funcțiile chipset-urilor i815 dar din păcate nu permite overclocking. Mai puțin adresată maniacilor în a-și configura singuri sistemul.



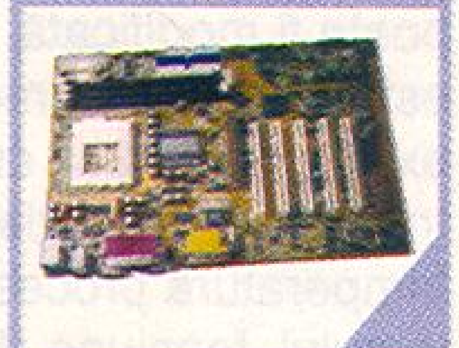
4 ABIT SE 6

Deși în teste nu a obținut rezultate prea bune totuși este o placă foarte bună pentru overclocking prin programul Soft-menu care permite modificarea FSB din 1 în 1.



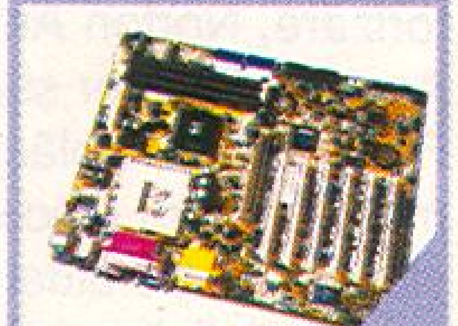
5 ULTRA PC Partner

Placa PC Partner poate obține rezultate foarte bune cu driverii Intel originali. CD-ul nu a mers și nu are ATA100 dar prețul excelent o fac să fie o alegere foarte bună prin prisma raportului calitate / preț.



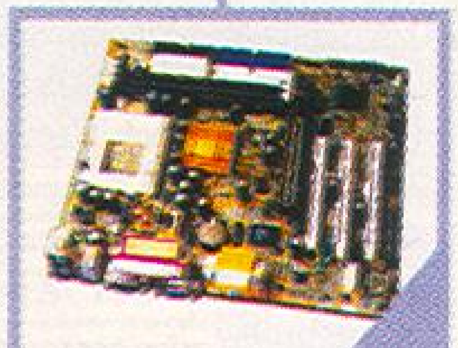
6 SOYO SY 7ISA+

Rezultate nu prea bune dar dispune de ATA100 și un sistem excelent de monitorizare hardware plus programul Voice Doctor pentru o instalare ușoară a tuturor componentelor din calculator.



7 GYGABITE 60 MM7

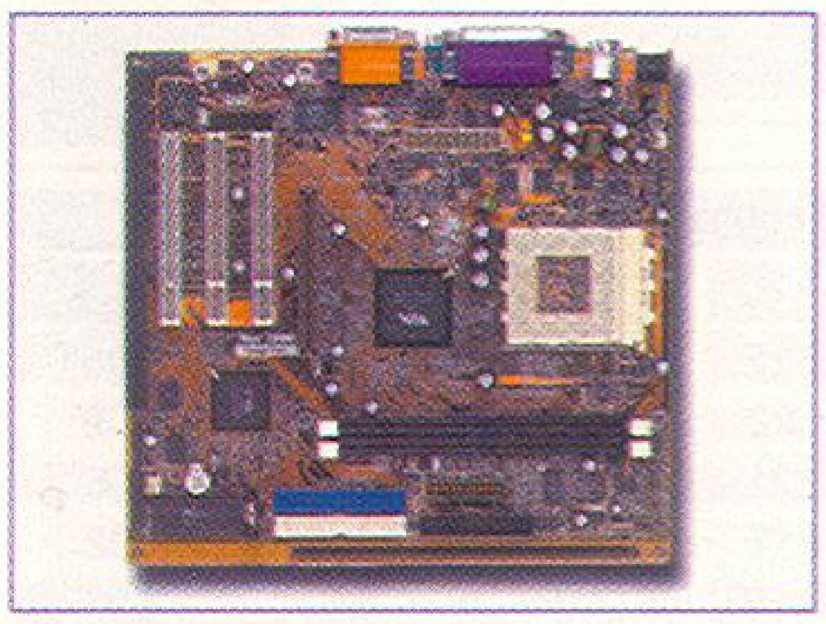
Este o placă ieftină cu rezultate destul de bune în teste. Formatul plăcii este micro ATX și nu poate folosi prea multe păci de extensie.



8 MSI MS-6334

Rezultatele obținute nu sunt spectaculoase și formatul micro ATX face ca placa să nu dispună de prea mult loc pentru extensii. Este singura placă ce dispune de o placă de sunet Creative.



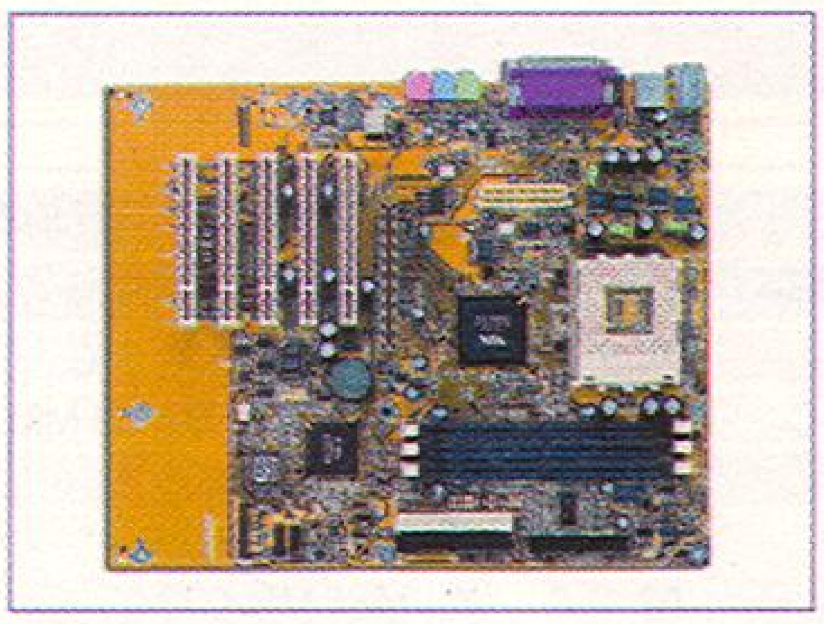


Chaintech 7 AIA

"Foarte bun este sistemul de monitorizare existent pe placă"

Chipset-ul plăcii este model KT133, south bridge-ul este 686A iar formatul este micro ATX. Sloturile existente pe placă sunt 1 AGP 4x, 3 sloturi PCI și unul ISA. Placa de sunet integrată folosește un chip CMI 8783 cu 32 voci, sunet 3D prin compatibilitatea cu standardele A3D, EAX și Direct Sound. Memoria se poate monta în cele 2 sloturi de pe placă în cantitate de maxim 1Gb. Overclock-ing se poate realiza prin modificarea FSB direct din BIOS cu valori 8 valori intermediare între 100 și 133 dar cu creșterea FSB pentru procesor crește și frecvența PCI fapt care mărește riscul blocării sistemului iar tensiunea de alimentare pentru procesor nu poate fi modificată. Foarte bun este sistemul de monitorizare existent pe placă cu senzori pentru viteza de rotație a 2 coolere, temperatura procesorului și sistemului, tensiune (5v, 12, Vcore). Soft-ul livrat cu placa este variat și cuprinde programul de monitorizare, Norton Antivirus, Acrobat Reader și Appio. Performanțele plăcii sunt de nivel mediu pentru plăcile cu acest chipset ca de altfel și dotările și caracteristicile ei. Nu are nici o dotare specială.

Teste			
Contact		Preț	109$
Producător	Chaintech	Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT133	Sunet	CMedia
FSB	100-133 (8)	Format	microATX
ATA	66		
Memorie max.	1 Gb		
Sloturi	AGP, 3 PCI, ISA		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000			6497
Quake 3			135.7
Sandra Memory			364
Verdict			88.57

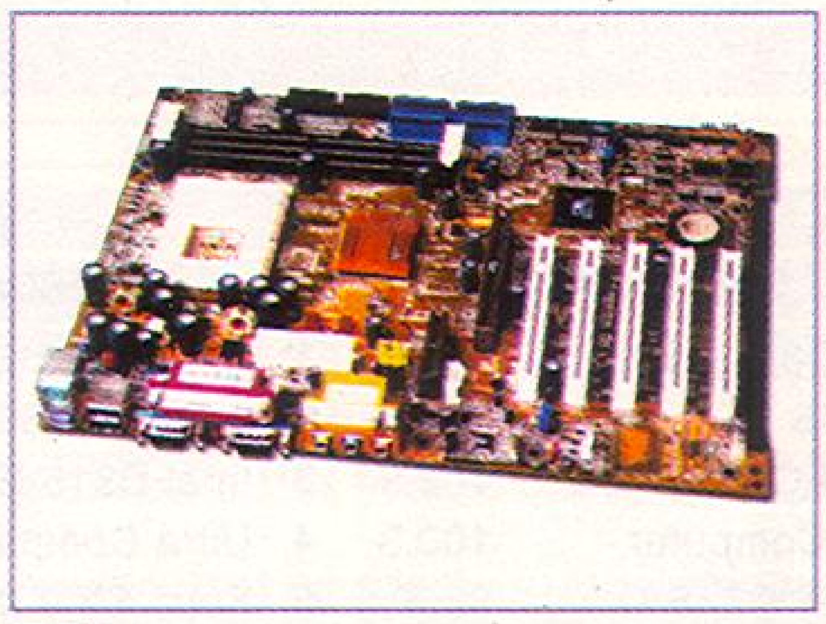


FIC AZ 11

"Designul plăcii nu este extraordinar"

AZ11 este produsă de FIC și este destinată utilizării în sistemele cu procesor Duron sau Thunderbird. Ea are la bază chipset-ul KT133 cu un South Bridge model 686A care-i permite folosirea standardelor ATA 33/66 . Modelul plăcii este ATX cu 1 slot AGP 4x și 5 sloturi PCI, 3 sloturi pentru memorie SDRAM PC100 sau PC133 (poate folosi maxim 1.5Gb), placă de sunet integrată. Designul plăcii nu este extraordinar, placa nu are portul COM2, nu există conectorul sau joystick, pe lângă socket-ul procesorului există niște condensatori care împiedică montarea unui cooler mare, nu dispune de sloturi ISA sau AMR. Overclock-ing se poate face prin intermediul BIOS direct la boot-are sau din Windows cu programul Clockometer prin modificarea FSB (de la 100 la 133 dar doar cu 9 valori intermediare până la 112MHz). Pe placă există și un jumper pentru modificarea tensiunii de alimentare a procesorului dar cum se modifică ea nu este explicat nicăieri. Interesante sunt programele care permit modifarea anumitor parametrii din BIOS prin intermediul scurtăturilor (CRT-c pentru modificarea FSB, CTR-p pentru Load Best Performance). Performanțele medii și design-ul slab nu o fac o placă interesantă.

Teste			
Contact		Preț	116$
Producător	FIC	Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT133	Sunet	AC97
FSB	100-133 (9)	Format	ATX
ATA	66		
Memorie max.	1.5 Gb		
Sloturi	AGP, 5 PCI		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000			6469
Quake 3			135.1
Sandra Memory			341
Verdict			87.38

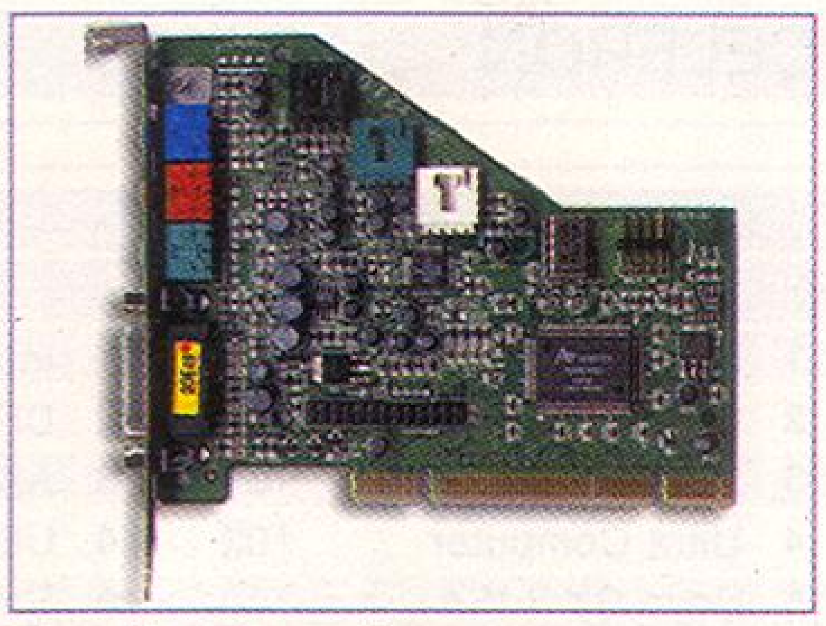


DFI AK74-EC

"permite modificarea frecvenței FSB din 1Mhz în 1Mhz"

Are la bază chipset-ul KT133 produs de VIA și ca parte a acestuia, VT82C686B south bridge care permite existența modurilor ATA33/66/100. Placa este format ATX și are 1 slot AGP 4x, 5 sloturi PCI, 1 slot ISA, 1 slot AMR și 2 porturi USB încorporate + 2 suplimentare. Incorporat pe placă este un chip de sunet AC97. Memoria se poate instala pe placă în cele 3 sloturi existente, cu o capacitate maximă de 1.5Gb. Memoria suportată este SDRAM la 3.3v model PC100 sau PC133 cu sau fără ECC. Placa este foarte bună și pentru cei care doresc să-și overclock-eze procesorul deoarece permite modificarea frecvenței FSB din 1Mhz în 1Mhz prin intermediul BIOS. Tensiunea la care funcționează procesorul este detectată automat și poate avea valori cuprinse între 1.1v și 1.85v. Placa monitorizează temperatura procesorului și a sistemului cu posibilitatea setării oricărei temperaturi ca prag de alarmă, tensiunile de 12v, 5v, 3.3v, și tensiunea procesorului, valorile putând fi verificate cu ajutorul programului Via Hardware Monitor. Performanțele recomandă placa fiind foarte bune, deasemenea dotările sunt aproape de nivel maxim pentru o placă din această categorie. O alegere bună.

Teste			
Contact		Preț	106$
Producător	DFI		
Distribuitor	Tape Computers		
Adresa	Splaiul Unirii 8, București 4		
Telefon	01-330.90.22		
Web	N/A		
Detalii tehnice			
Chipset	KT133	Sunet	AC 97
FSB	100-133 (32)	Format	ATX
ATA	33, 66,100		
Memorie max.	1.5 Gb		
Sloturi	1AGP, 5PCI, 1ISA, 1AMR		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000			6640
Quake 3			139
Sandra Memory			394
Verdict			93.32



Turtle Beach Montego II

"Se remarcă prețul extrem de mare al plăcii (85$)"

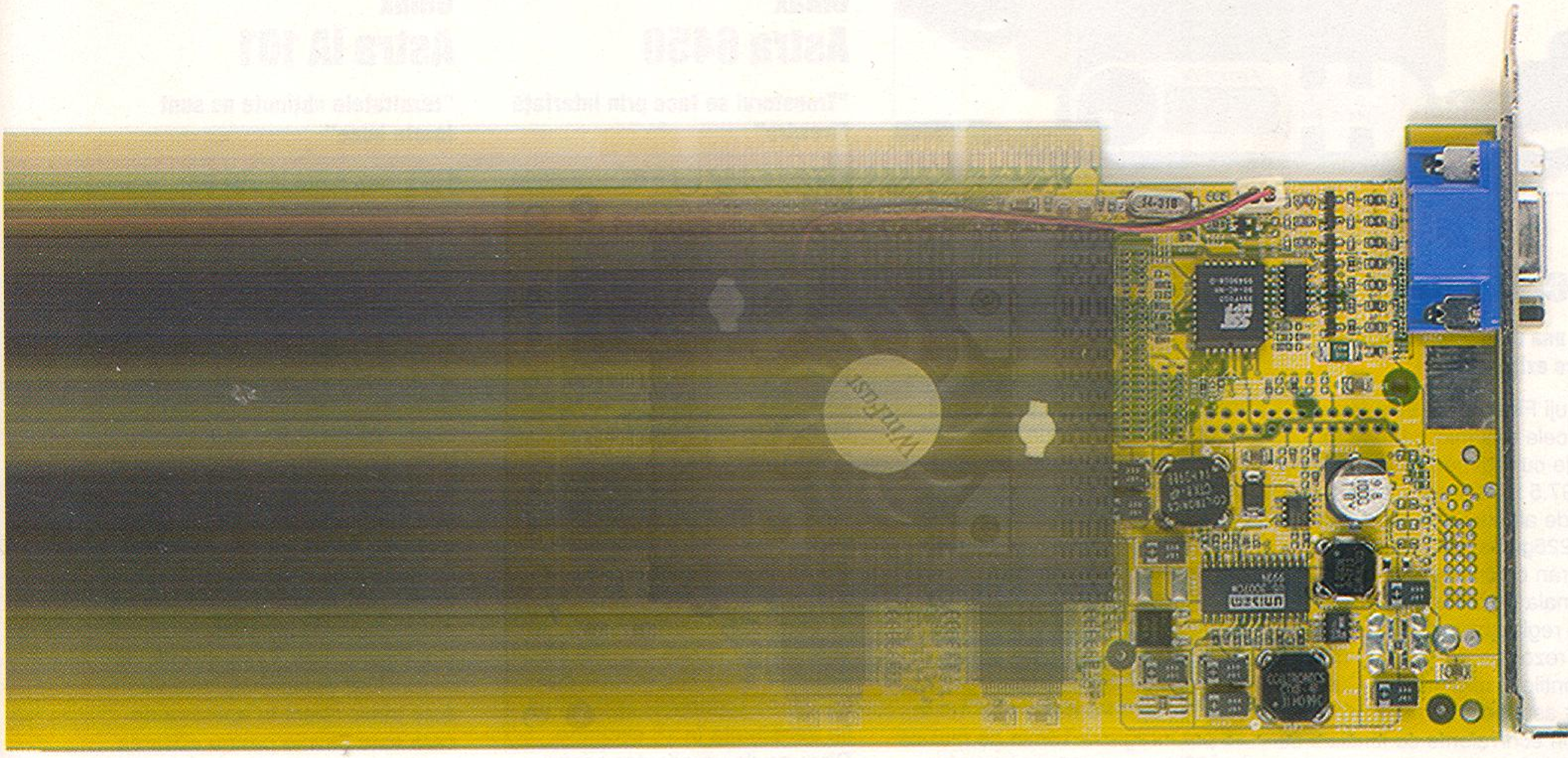
Placa de sunet Turtle Beach Montego II are drept procesor de sunet chip-ul 8030 produs de Aureal pe vremea când încă mai exista ca firmă. Prețul extrem de mare al plăcii (85$) este susținut doar prin cutia mare în care este livrată placa și numele Turtle Beach destul de cunoscut ca producător de echipamente audio. Montarea în calculator se face pe unul din sloturile PCI iar caracteristicile tehnice sunt un Wavetable hardware cu 320 voci și standardul A3D 2.0 pentru generarea sunetelor 3D. La teste rezutatele sunt destul de slabe în ceea ce privește utilizarea procesorului la generarea sunetelor comparativ cu o placă de sunet Creative Live! sau una Vortex2 produsă chiar de Aureal. Senzația de spațialitate care se obține la căști este excelentă dar din păcate cu achiziționarea unei astfel de plăci rămâi cu driverele originale (nu există upgrade-uri sau îmbunătățiri și nu există drivere pentru Win2000). Modelul Montego II nu se poate utiliza decât la căști sau la o singură pereche de boxe. Pentu conectarea la 4 boxe se poate achiziționa Montego2 Quadzilla cu doar 13$ în plus. Scuza pentru prețul plăcii este soft-ul care o însoțește dar nu este suficient.

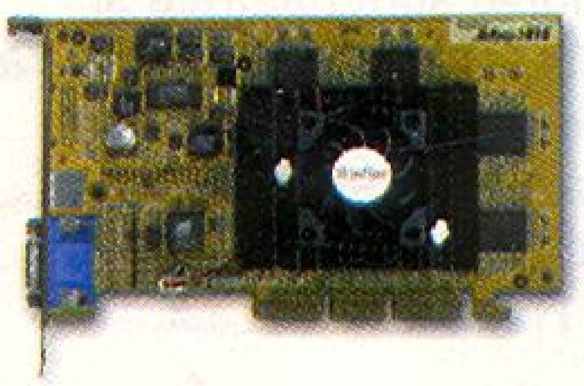
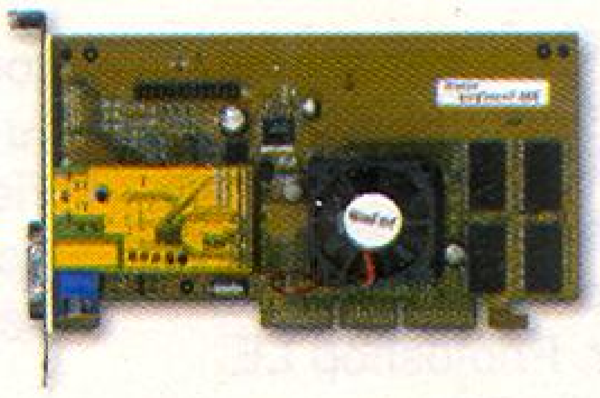
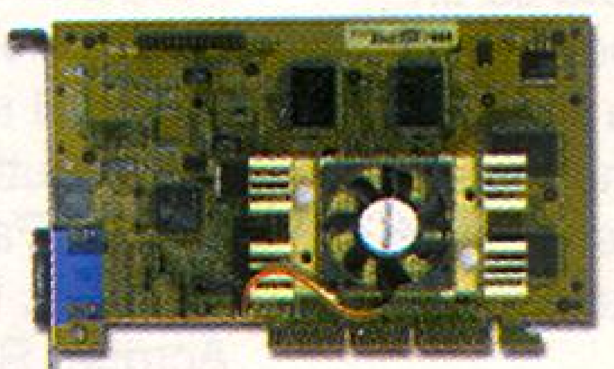
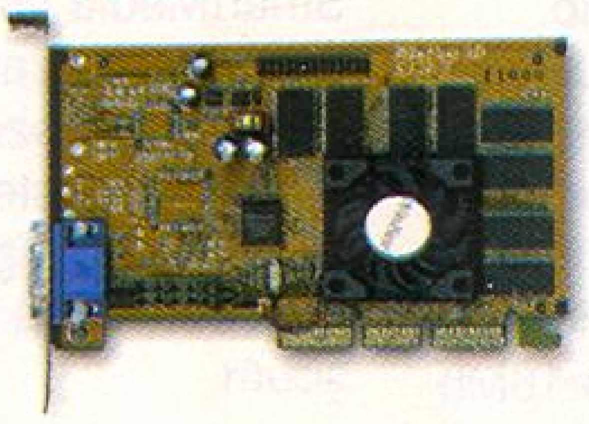
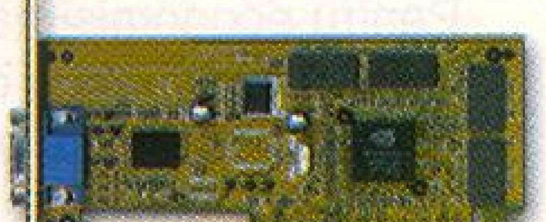
Teste			
Contact		Preț	85$
Producător	Turtle Beach		
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Aureal 8030	Nr.de voci	32
Slot	PCI	Wavetable	320 voci
SPDIF	nu	Ieșiri	2 boxe
Standard	Direct Sound 3D, A3D 2.0		
Conectori	Midi, Gameport, Audio Out, Mic, In		
Teste - ZD Audio Benchmark: utilizare procesor			
Direct Sound 44.1Khz, 32 voci static			3.19
Direct Sound 3D 44.1Khz, 32 voci static			4.13
Direct Sound 3D 44.1Khz, 32 voci streaming			4.09
Verdict			77.08

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

Leadtek

Placi video exagerat de rapide.



WinFast 3D GeForce 2 GTS	WinFast 3D GeForce 2 MX	WinFast 3D GeForce 256DDR	WinFast 3D S320 II PRO	WinFast 3D S320V
				
GeForce 2 GTS 32 Mb DDR SGRAM TV-Out	GeForce 2 MX 32 Mb Variante: Tv-Out /Dual-Head/Bulk	GeForce 256 DDR 32 Mb DDR SGRAM Tv-Out	TNT2 Pro 32 Mb SGRAM 300Mhz Ramdac	TNT2 Vanta Lt 8 Mb 250Mhz Ramdac

DISTRIBUITOR:

Skin Media

Str. Puskin 18, Bucuresti 1
Tel: (01)-231.50.97
E-mail: contact@leadtek.ro

RESELLERI:

Bucuresti: Best Computers - 01.314.76.98
Omnitech Trading - 01.242.13.18
C&C Computers - 01.322.90.80

Galati: Nexial Research - 036.319.120

Ploiesti: Monza - 044.11.00.14
Suceava: Ley Impex - 030.520.560
Sibiu: DHC Computers - 069.232.234
Iasi: Computer House - 032.217.800

Sk!n Media



Fuji
FinePix 40I

"Este una dintre cele mai bune camere existente"

Fuji Finepix 40i este una din cele mai mici camere foto digitale cu o dimensiune de doar 79 x 97.5 x 33.4mm și cu o carcasă de aluminiu cu greutatea de doar 225g. Camera dispune de un ecran cu cristale lichide cu diagonala de 51mm la care se poate regla luminozitatea și care are o rezoluție de 110.000 de pixeli. Lentilele sunt de tipul Glass Super aspheric 8.3mm EBC Fujinon echivalente cu lentilele de 35mm de pe camerele clasice și pot realiza un zoom x3.75. Prin folosirea tehnologiei Fuji Super CCD se pot capta imagini cu o rezoluție maximă de 2400x1800. Acestea sunt memorate în format JPEG pe cartelele de memorie de tipul SmartMedia care pot fi alese cu capacități între 4 și 64Mb. Pentru economisirea spațiului limitat pe care îl oferă cartelele de memorie imaginile pot fi comprimate cu una din metodele Fine, Basic sau Normal. La rezoluția de 2400x1800 pe o cartelă de 16Mb se pot înregistra aproximativ 8 poze pe calitatea Fine și 23 pe calitate Basic. Un lucru foarte interesant este posibilitatea capturii de film în format AVI cu sunet la o rezoluție de 320x240, pe o cartelă de 16Mb putându-se înregistra aproximativ 80s. Flash-ul poate fi folosit de la 0.4m până la 2.5m și are 5 moduri de setare pentru diferite condiții în care se face poza: Automatic, Red-Eye Reduction, Forced, Suppressed și Slow Synch. Luminozitatea se poate regla automat sau manual cu 11 nivele de compensare a contrastului. Consumul camerei este foarte mic, cei 2 acumulatori de 1600mAH cu care este livrată permițând un playback de aproximativ 100 minute. În modul playback imaginile sau filmele înregistrate pot fi vizionate pe ecranul LCD sau direct pe un televizor la care camera se poate conecta prin intermediul mufei video out. FinePix 40i cu o cartelă de 64Mb poate înlocui cu succes un Mp3 player gen Diamond RIO. Ascultarea de MP3-uri este ușurată de prezența telecomezii de pe firul căștilor care are control pentru înainte, înapoi, pauză, stop, volum. Pe cartela de 16Mb se pot înregistra 15min de muzică la 128kbps sau 20 de minute la 96kbps. Conectarea la calculator se face foarte ușor prin intermediul portului USB prin care se poate realiza un transfer de 300kbps. După instalare camera se poate folosi fără a mai fi nevoie de restart al Windows-ului iar cartela SmartMedia este văzută ca un folder de pe care se pot copia sau șterge pozele sau filmele. FinePix40I este cea mai bună camere foto digitală pe care am avut ocazia să o testăm până acum.

Teste			
Contact		Preț	2300DM
Producător	Fuji		
Distribuitor	Balkan Foto		
Adresa	Sos Pipera nr 59, București 2		
Telefon	01-230.87.77		
Web	www.balkan.ro		
Detalii tehnice			
Rezoluție	640x480, 1280x960, 2400x1800		
Stocare	Smart Media (card 16MB inclus)		
Compresie JPEG	fine, normal, basic		
Dimensiuni	79x97.5x33.4 mm		
Alimentare	2 baterii R6		
Special	MP3 player, AVI 320x240		
Conectori	căști, TV out, audio out		
Zoom optic	N/A	Zoom digital	3.75X
Conectare	USB	Greutate	225 g
Verdict			95.00



Umax
Astra 6450

"Transferul se face prin interfață Firewire"

Spre deosebire de scanerele testate în numerele anterioare, Umax Astra 6450 nu se conectează la calculator prin intermediul portului paralel sau USB ci printr-o interfață firewire. Această interfață permite transferul unor mari cantități de date între calculator și echipamentele periferice la o viteză care poate atinge 400 megabiți/s și există deja pe majoritatea calculatoarelor produse de Machintosh ca și pe camerele digitale. Viteza oferită de acest port a făcut ca scanarea unei pagini A4 la o rezoluție de 300dpi și cu o adâncime a culorii de 48bit să fie făcută în doar 11 secunde și o fotografie scanată la 600 dpi să fie transferată în 15 secunde. Dispune de un adaptor pentru transparențe cu ajutorul căruia se pot scana diapozitive sau filme negativ de o dimensiune maximă 121x127mm. Pentru ușurința în utilizare scanerul mai dispune și de 3 butoane cu funcțiile Scan, Copy și unul programabil pentru Fax, OCR sau E-mail. Programele livrate împreună cu scanerul sunt: VistaScan, VistaShuttle, UMAX Copy Utility, Presto! PageManager, OmniPage LE OCR, Presto! Page Type, Acrobat Reader, Photoshop LE.

Teste			
Contact		Preț	484EU
Producător	UMAX		
Distribuitor	Group Transilvae		
Adresa	Calea 13 Septembrie 206, BlV38, Ap19		
Telefon	01-411.98.11		
Web	N/A		
Detalii tehnice			
Rezoluție optică	600x1200		
Interpolare	9600x9600		
Adîncime culoare	42bit True Color, 14bit Grayscale		
Scanare film	diapozitive/negative 121x127 mm		
Conectare	Firewire	Greutate	4.45 kg
Teste - timp în secunde - mai mic mai bine			
Timp calibrare			10
High quality			25
Scanare A4			21
Verdict			95.42

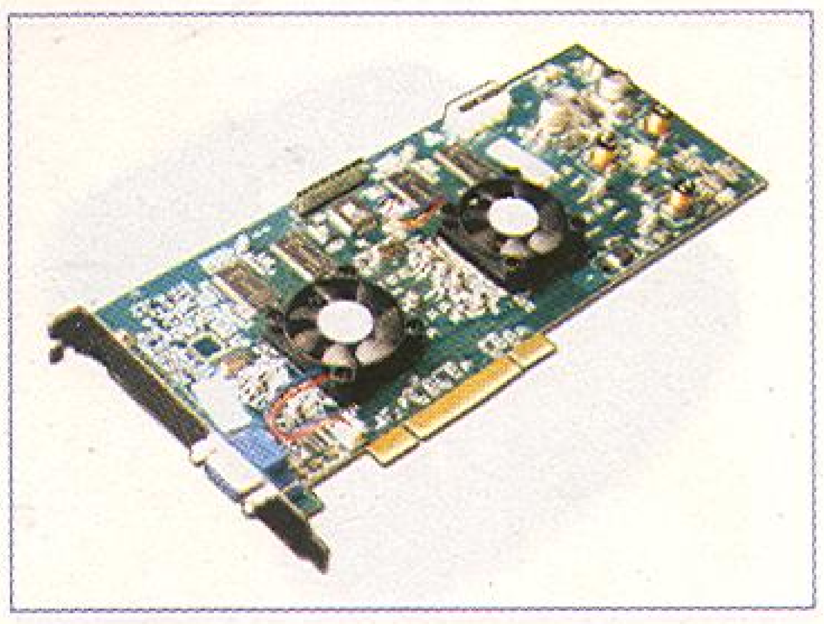


Umax
Astra iA 101

"rezultatele obținute nu sunt foarte bune"

Umax Astra iA 101 se conectează la calculator prin intermediul portului USB și are drept sursă de lumină o lampă Cold Cathode. Rezoluțiile la care poate scana sunt maxim 600x1200 dpi optic și maxim 9600x9600 în modul interpolat software. Suprafața maximă pe care o poate scana este de 8.5x11.7" și nu are adaptor pentru transparențe. Dimensiunile sunt de 460x295x80mm și greutatea de 2.6kg. Pentru ușurarea operațiilor pe care le poate efectua, iA 101 dispune de 4 butoane pentru funcțiile My Web, Communication, Copy și Edit. În modul Edit documentul scanat este trimis direct în aplicația de care este nevoie pentru editarea lui (poate scana documente și în format Excel). La test rezultatele obținute nu sunt foarte bune: calibrarea se face în 14 secunde iar viteza în care a scanat o pagină A4 la 300dpi este de 46 de secunde. La calitatea imaginilor scanate iA101 s-a descurcat mai bine: culorile sunt naturale și contrastul relativ bun. Softul livrat cu scanerul cuprinde Software VistaScan, VistaShuttle, UMAX Copy Utility, PhotoSuite III, Acrobat Reader, WebLink.

Teste			
Contact		Preț	150EU
Producător	UMAX		
Distribuitor	Group Transilvae		
Adresa	Calea 13 Septembrie 206, BlV38, Ap19		
Telefon	01-411.98.11		
Web	N/A		
Detalii tehnice			
Rezoluție optică	600x1200		
Interpolare	9600x9600		
Adîncime culoare	42bit True Color, 14bit Grayscale		
Scanare film	nu		
Conectare	USB	Greutate	2.6 kg
Teste - timp în secunde - mai mic mai bine			
Timp calibrare			14
High quality			66
Scanare A4			46
Verdict			51.80

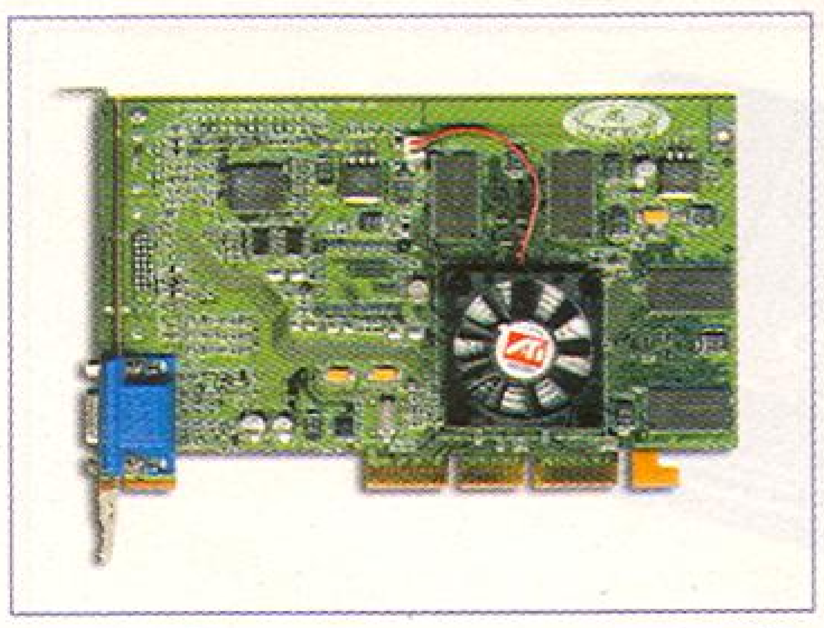


3dfx
Voodoo5 5500 PCI

"a contribuit la falimentul firmei 3dfx"

Voodoo 5500 PCI este una din plăcile care probabil au contribuit la falimentul firmei 3dfx. Apariţia ei foarte tîrzie pe piaţă şi performanţele slabe comparate cu GeForce 2 GTS au făcut ca vînzările să fie foarte scăzute. Versiunea PCI a plăcii 5500 este destinată utilizatorilor cu calculatoare rămase în urmă tehnologic ce nu beneficiază de slot AGP. Preţul ei foarte ridicat o face însă complet inaccesibilă acestora, deoarece este puţin probabil ca cineva care nu îşi permite o placă de bază nouă să poată suporta o placă video de peste 200$. Voodoo 5 5500 nu suportă Transform&Lighting dar suportă FSAA 4X însă acesta este neutilizabil, în 800x600x16 pe un sistem performant placa nepuţînd trece de 29.5 fps-uri. Performanţele din 3DMark2000 sunt de asemenea scăzute, numai 3160 de puncte în 800x600 şi aproximativ 2900 în 1280x1024. Folosită în rezoluţii rezonabile, 800x600 sau 1024x768 Voodoo 5 5500 reuşeşte 109.1fps-uri respectiv 81.3 cu setările Normal, însă testul efectuat pe un Coppermine 700 nu este aşa concludent, placa fiind destinată sistemelor low-end, pe care nu s-ar atinge astfel de performanţe.

Teste			
Contact		Preţ	200$
Producător	3dfx		
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.com		
Detalii tehnice			
GPU	dual VSA100	Fabricaţie	0.25 microni
Memorie	64 MB	Frecvenţă	166 Mhz
Fill Rate	667 MTex/sec	Procesor	166 Mhz
Lăţime de bandă memorie			5.3 Gb/Sec
Dotări	-		
Teste - 1024x768x32 fps			
3DMark 2000			2871
Quake 3 High Quality			81.3
FSAA 2x			17.1
Verdict			53.90

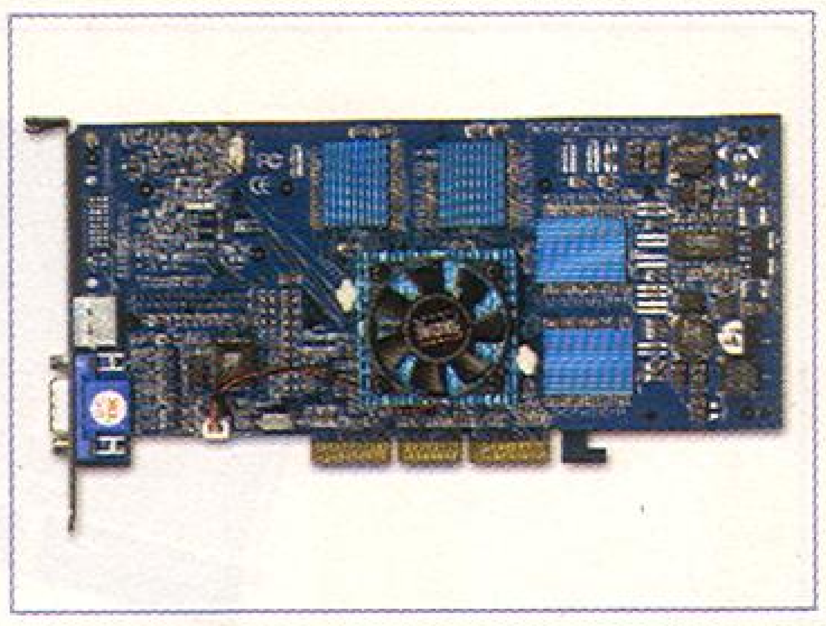


Ati
Radeon 32 SDR

"foarte bună în rezoluţii de pînă la 1024x768"

Radeon 32Mb SDRAM se situează pe locul 4 ca performanţe la plăcile produse de ATI după modelul cu 64 Mb DDR şi cele două cu 32 Mb (DDR şi SGRAM). Modelul testat are un procesor grafic care funcţionează la o frecvenţă de 166 MHz, 32 Mb memorie SDRAM cu aceeaşi frecvenţă ca procesorul şi AGP 4x care-i permit rularea aplicaţiilor la o rezoluţie maximă de 2048x1536x32 bit şi o rată de refresh a monitorului de maxim 200MHz. Speciale pentru plăcile RADEON sunt Charisma Engine care suportă Transform & Ligtning cu o putere de procesare de maxim 30 milioane triunghiuri/sec, compresia Hyper Z pentru mărirea performanţelor, Pixel Tapestry pentru procesarea a maxim 1.5 Gigapixels/sec. Performanţele plăcii le-am testat în Q3 Arena şi 3DMark2000 pe un sistem Coppermine 700 MHz cu 128Mb SDRAM PC100. În Q3 pe setări HQ cu Game Options Off placa a obţinut 101.7, 40.5 FPS în rezoluţiile 800x600 şi 1280x1024. Cu FSAA 2x performanţele scad la 38.9 şi 15 FPS în aceleaşi rezoluţii. În 3DMark 2000 rezultatele sunt 5553 şi 3274 pentru 16bit şi 5345 şi 3014 pentru 32bit în aceleaşi rezoluţii ca şi la Quake.

Teste			
Contact		Preţ	151$
Producător	ATI		
Distribuitor	Flamingo Computers		
Adresa	Bd. Titulescu 121, Bucureşti		
Telefon	(01) 791 20 06		
Web	www.flamingo.ro		
Detalii tehnice			
GPU	Radeon	Fabricaţie	0.18 microni
Memorie	32 MB	Frecvenţă	160 Mhz
Fill Rate	1 GTex/sec	Procesor	160 Mhz
Lăţime de bandă memorie			2.7 Gb/Sec
Dotări	-		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			4242
Quake 3 High Quality			62.8
FSAA 2x			23.3
Verdict			50.27

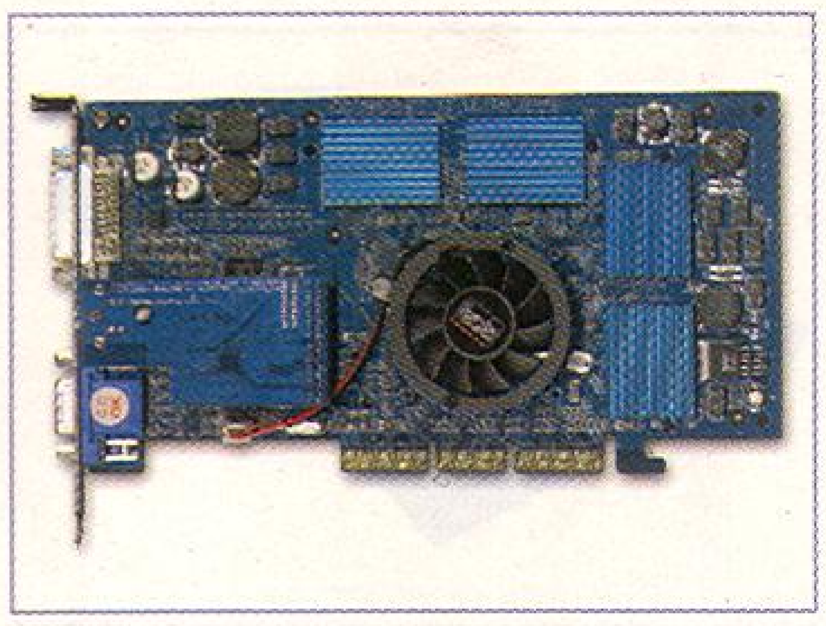


Hercules
Prophet 2 GTS Pro

"oferă un plus de performanţă faţă de o placă GeForce2 GTS"

Bazându-se pe procesorul grafic GeForce2 GTS PRO de la Nvidia modelul Hercules 3D Prophet II GTS Pro oferă un plus de performanţă faţă de o placă GeForce2 GTS datorită vitezei mai mari la care funcţionează cei 64Mb de memorie DDR (400MHz faţă de 333MHz). Acest lucru se observă cel mai bine în aplicaţiile 3D care necesită multă memorie pentru texturi când sunt rulate la rezoluţii foarte mari (de exemplu Q3 Arena în rezoluţia 1600x1200 necesită 54Mb memorie pentru texturare în majoritatea nivelelor). Placa se poate overclocka destul de bine datorită prezenţei radiatoarelor pe cele 8 chipuri de memorie şi a cooler-ului de pe procesor. Rezultatele obţinute în teste pe sistemul Coppermine 700, BX, 128Mb SDRAM PC100 sunt: în Q3 pe setări HQ, Game Options On rezoluţiile 800x600, 1024x768, 1280x1024: 115.7, 100.1, 66.2 FPS, în MDK2 cu texturi pe 32biti la calitate maximă, trilinear filtering în aceleaşi rezoluţii a obţinut 110.5, 100.1, 71.8 FPS iar în 3DMark2000 în rezoluţiile 1024x768, 1280x1024, 6143, 5336 punte pe 16biti şi 5250, 3871 pe 32 biti. Cu FSAA 2x activat în Q3 HQ 800x600 rezultatul a fost 46.5 FPS.

Teste			
Contact		Preţ	456$
Producător	Hercules	Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.com		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2Pro	Fabricaţie	0.22 microni
Memorie	64 Mb 5ns	Frecvenţă	400 Mhz
Fill Rate	1.6 GTex/sec	Procesor	200 Mhz
Lăţime de bandă memorie			6.4 Gb/Sec
Dotări	TV out, Ram Heatsink		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			5250
Quake 3 High Quality			100.1
MDK 2			100.1
Verdict			79.31



Hercules
Prophet 2 Ultra

"Rezultatele din teste sunt şi ele excelente"

Foloseşte cel mai puternic procesor grafic care există la ora actuală: nVidia GeForce2 ULTRA. Caracteristicile sunt impresionante: procesor grafic la 250MHz, 64Mb memorie DDR la 460MHz, 4 dual texturing pipelines care mapează 8 texeli pe un ciclu de ceas, AGP 4x cu suport Fast Writes. Pentru a obţine stabilitatea plăcii la aceste frecvenţe procesorul dispune de un cooler special iar fiecare din cele 4 chipuri de memorie are un radiator pentru disiparea căldurii. Calitatea imaginilor este garantată de tehnologiile Shading Rastetizer, FSAA realizat hardware şi motorul Transform& Lightning. Filmele DVD decodate hardware pot fi vizionate şi pe televizor, datorită TV-out-ului la o rezoluţie de 640x480 sau 800x600. Rezultatele din teste sunt şi ele excelente. În Quake 3 pe setări High Quality în rezoluţiile 800x600, 1024x768 şi 1280x1024 sunt 116.3, 100.1 şi 71.8FPS, în 3DMark în rezoluţiile 1024x768 şi 1280x1024 a obţinut 6311, 5746 pucte pe 16biti şi 5628 şi 4372 puncte la 32biţi. Q3 poate fi jucat cu toate opţiunile de calitate setate la maxim şi cu FSAA 2x activat în 800x600 obţinându-se 54 şi respectiv 51 FPS.

Teste			
Contact		Preţ	499$
Producător	Hercules	Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.com		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2Ultra	Fabricaţie	0.22 microni
Memorie	64 Mb 4ns	Frecvenţă	460 Mhz
Fill Rate	2 GTex/sec	Procesor	250 Mhz
Lăţime de bandă memorie (GB/sec)			7.36 Gb/Sec
Dotări	TV-Out, DVI-Out, Ram Heatsink		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			5628
Quake 3 High Quality			107.5
MDK 2			106.5
Verdict			94.00



Iomega
Zip Drive 250Mb

"o capacitate rezonabilă peste dublul versiunii anterioare"

Cei care nu vor să riște viața hard diskurilor transportându-le dintr-un loc în altul pentru schimburi de fișiere pot achiziționa Iomega Zip250 pentru a putea utiliza zip discuri cu capacitatea de 250Mb. Instalarea unității se face foarte ușor pe portul USB și în momentul conectării unitatea este recunoscută ca un disk de 238Mb efectiv care se poate scrie în aproximativ 5 minute, o capacitate rezonabilă peste dublul versiunii anterioare de Zip de 100Mb. Zip250 este livrat cu 3 Cd-uri: unul cu drivere și utilitare, manual de utilizare în format HTML și un cd cu programul Norton Utilities. 4.0. Programul de instalare este practic același de la unitățile Zip care se instalează pe portul paralel și de aceea la instalarea driverelor calculatorul este oprit de tot pentru eventuala conectare a unei unități în loc de un simplu restart de Windows iar la instalarea utilitarelor Iomega implicite se încearcă instalarea unor programe pentru accelerarea portului paralel. Un lucru incomod este prezența unui transformator pentru alimentarea din priză a unității (ar fi fost mai bine ca unitatea să se alimenteze direct prin USB pentru o mai mare portabilitate).

Teste			
Contact		Preț	189$
Producător	Iomega	Distribuitor	Tornado
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
Capacitate disk	100Mb / 250 Mb		
Disk-uri incluse	1(250Mb) - cost extra 15$/disc		
Conectare	USB / PCMCIA		
Alimentare	Transformator		
Scriere	0.8 Mb/s	Citire	0.9 Mb/s
Mențiuni			

In lipsa unui CD-Writer este tool-ul optim pentru a-ți transporta informația evitînd deteriorarea unui hard-disk.

Verdict 79.00



Sony
Minidisc

"Consumul este mic, are aproximativ 15 ore de playback"

SMZ-R37SPPC este o soluție performantă pentru înregistrare și audiție de muzică. Melodiile sunt înregistrate în formă digitală pe minidiscuri care pot avea capacități de 60 și 75 min. Acest lucru este posibil prin folosirea tehnologiei de compresie ATRAC (ADAPTIVE TRANSFORM ACOUSTIC CODING) și care permite înregistrarea a 74min de muzică pe discurile de 2.5". Sampling rate-ul este transformat automat la valoarea de 44.1KHz. Înregistrarea melodiilor se face prin intermediul unui cablu optic care se poate conecta la majoritatea modelelor mai noi de plăci de sunet cu ieșire SPDIF varianta optică. Avantajele playerelor de mp3-uri mai noi constau în faptul că majoritatea lor se conectează la calculator prin intermediul portului USB și transferul de date se efectuează de la calculator la memoria playerului la o viteză destul de mare. Sony Minidisc se situează la limita dintre dispozitivele digitale și cele analogice. Melodiile pe Minidisc sunt înregistrate digital dar la viteză normală și într-un mod foarte asemănător cu înregistrarea melodiilor pe casetă. Pentru 60 de minute de muzică trebuie să aștepți chiar 60 minute. Faptul că înregistrarea este digitală îi permite playerului un acces rapid la melodii și tot felul de operații care până la apariția sa nu erau posibile: aranjarea melodiilor, random playing, mixarea melodiilor pe dischetă, editarea numelui pentru melodii etc. Bufferul de 40s realizat în memorie face playerul foarte robust, acesta rezistând foarte bine la șocuri fără să sară sau să se blocheze în timpul melodiilor. Consumul este destul de mic cu aproximativ 15 ore de playback sau 5 ore înregistrare pentru 2 baterii alcaline și aproximativ 9 ore playback cu cei 2 acumulatori livrați cu aparatul. Controlul asupra melodiilor (play, stop, pauză, înainte, înapoi, volum) se face foarte ușor direct pe Minidisc sau cu ajutorul telecomenzii existente pe firul de la căști. Pentru o audiție cât mai bună Minidiscul are control pentru AVSL care reduce automat volumul când acesta trece de un anumit nivel care se poate seta și buton pentru amplificarea basului. Aparatul suferă tehnologic din cauza capacității mici a minidiscurilor, înregistrarea foarte lentă a melodiilor și prețul destul de ridicat dar merită remarcat pentru claritatea sunetului și calitatea garantată de numele Sony.

Teste			
Contact		Preț	292$
Producător	Sony		
Distribuitor	Flamingo Computers		
Adresa	Bd. Titulescu 121, București		
Telefon	(01) 791 20 06		
Web	www.flamingo.ro		
Detalii tehnice			
Stocare	Minidisc - 60min, 70 min		
Disk-uri incluse	Nici unul, cost extra 4$ / 60min		
Dimensiuni	116.8x18.5x86.1 mm / 160 g		
Alimentare	2 Baterii R6		
Ieșiri	Căști	Intrări	SPDIF
Mențiuni			

Un gadget de o calitate deosebită, cu o claritate foarte bună a sunetului. Dezavantajul său principal este prețul ridicat.

Verdict 63.42



Napa
MP3Player DAV309

"Calitatea redării nu este foarte bună"

Este una dintre cele mai ieftine soluții portabile pentru audiția de MP3-uri. Are aspectul unui CD player portabil normal dar poate face playback pentru CD-R sau CD-RW înregistrate cu MP3-uri, CD-uri normale audio și video cd-uri (filme codate mpeg2). Dotările cu care este livrat playerul sunt complete și includ cablu audio-video pentru televizor (pentru vizionarea de filme), acumulator Li de 3.6v, căști, transformator. La utilizarea unui CD audio melodiile se pot asculta și în modul random dar la audiția de mp3-uri nu se poate controla ordinea melodiilor. Acestea sunt redate în ordinea în care sunt înregistrate pe CD și nu se poate sări la una anume. Cu ajutorul telecomenzii se poate sări totuși din 10 în 10 melodii dar durează foarte mult și oricum nu poți să-ți dai seama ce melodie vei asculta. De asemenea la audiția de MP3-uri nu se poate folosi nici butonul de bass booster existent pe player. Gadget-ul nu stă prea bine pentru că la cel mai mic șoc melodiile se întrerup deși teoretic dispune de un ESA (Electronic Shock Absorbtion) de 15 secunde. Calitatea redării nu este foarte bună, MP3-urile auzindu-se cu un zgomot de fond destul de puternic.

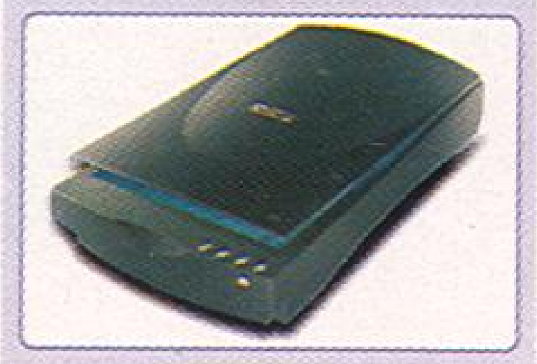
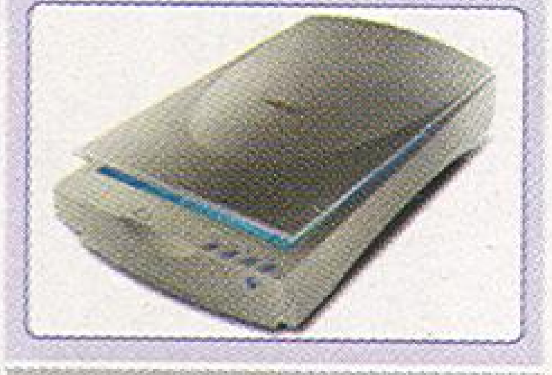
Teste			
Contact		Preț	112$
Producător	A-Max	Distribuitor	K-Tech
Ofertant	K-Tech Computer		
Adresa	Bd. N.Titulescu 64, București 1		
Telefon	01-222.20.36		
Web	www.ktech.ro		
Detalii tehnice			
Medii citite	CD, CD-R, CD-RW, Video CD		
Dotări	Telecomandă, Bass Booster		
Dimensiuni	6inch/5.5inch/1inch		
Alimentare	Transformator/Acumulator 3.6V		
Ieșiri	căști, video	Intrări	N/A
Mențiuni			

Este o idee foarte bună de aparat care îți permite ascultarea de MP3-uri "la purtător", un preț rezonabil însă slab implementată.

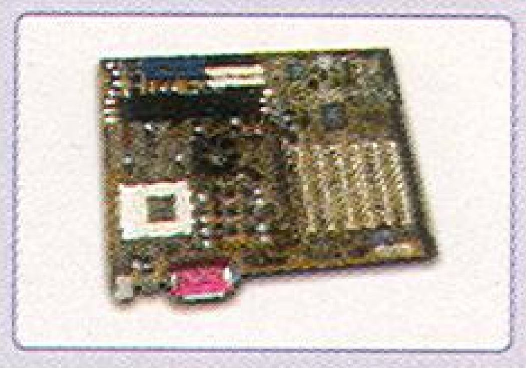
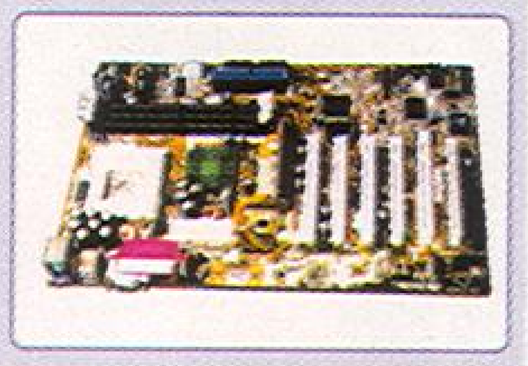
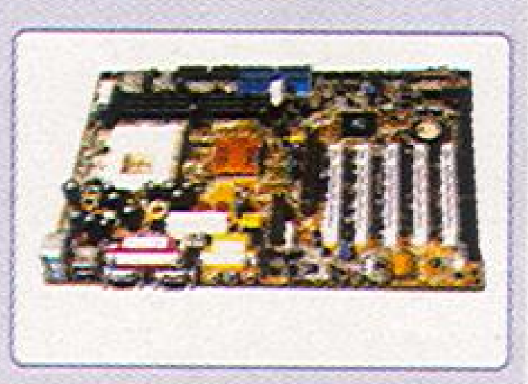
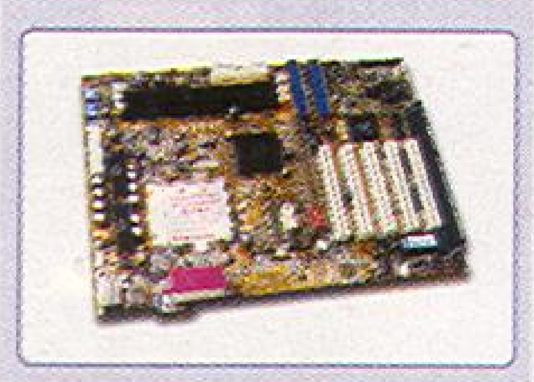
Verdict 54.18


nexial
un prieten pentru viitorul tău!
Galati, Str. Brailei nr. 26
Tel/Fax: 036-319120

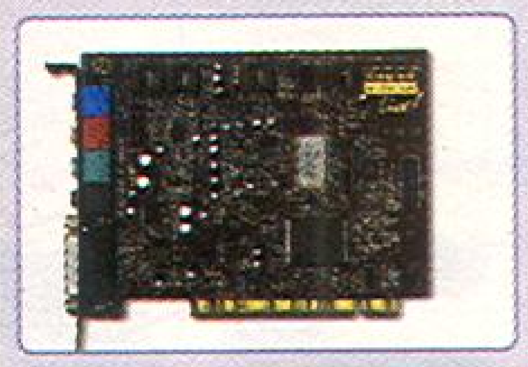
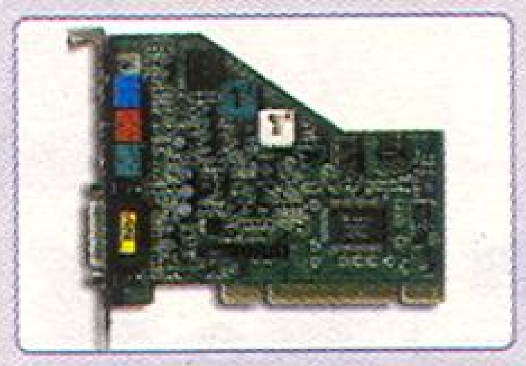
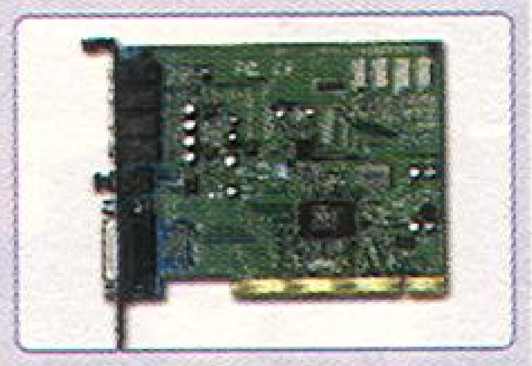
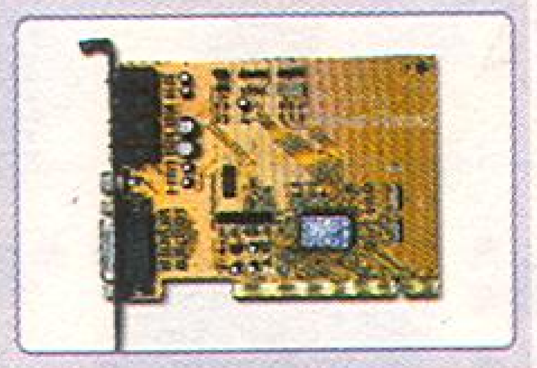
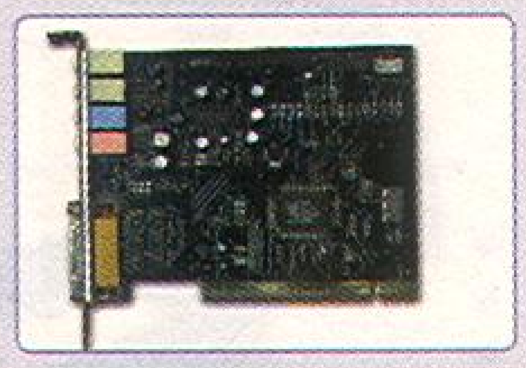
Scanere A4

Top 5	Astra 6450	HR 7	UT12	5300C	HR 6
					
Contact					
Producător	Umax	Genius	Plustek	HP	Genius
Distribuitor	Group Transilvae	Flamingo Computers	K-Tech	BEST Computers	Flamingo Computers
Telefon	01 411.98.11	01 791.20.06	01 222.20.36	01 312.55.24	01 791.20.06
Preț	484EU	67$	105$	150$	93$
Caracteristici					
Rezoluție optică	600x1200	1200x2400	600x1200	1200x1200	600x1200
Rezoluție hard	9600x9600	24000x24000	19200x19200	9600x9600	19200x19200
Adâncime culoare Color/Grayscale	42bit / 14bit	48bit / 16bit	48bit / 12bit	36bit / 8bit	48bit / 8bit
Scanează film Diapozitiv/Negativ	Da	Da	Da	Nu	Da
Conectare	Firewire	USB	USB	USB, Paralel	Paralel
Greutate	4.45 kg	N/E	2.9 kg	8/16	N/E
Dimensiuni	18.5/12.3/5.2 inch	17.3/10.1/4 inch	16/10.2/4.2 inch	12/20/4 inch	17.30/11.4/4 inch
Notă caracteristici	71	87	68	53	60
Viteză					
Timp calibrare	10	5	3	30	15
Timp scanare high quality	25	105	45	82	60
Timp scanare standard	16	25	26	28	31
Timp scanare A4	21	90	128	43	61
Notă viteză	95	60	67	62	57
Notă calitate	35	32	35	35	30
Notă finală	85.95	83.15	79.00	71.25	68.40

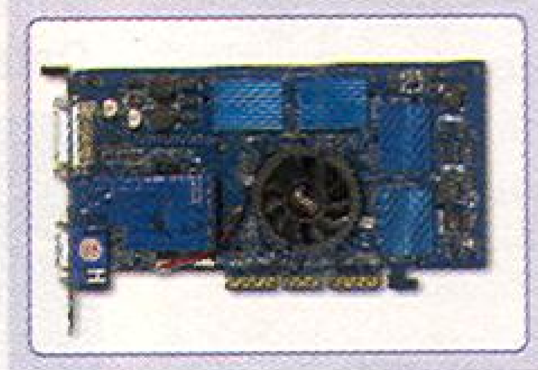
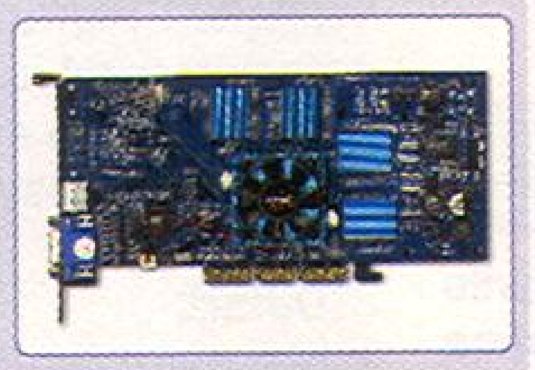
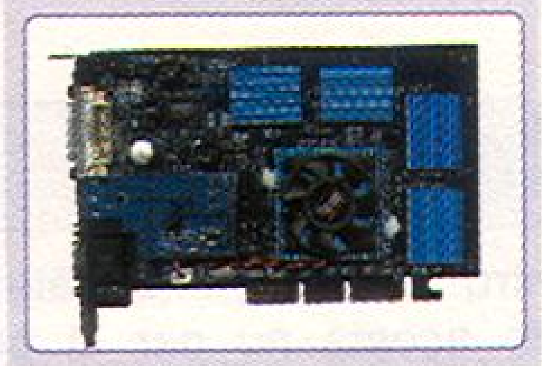
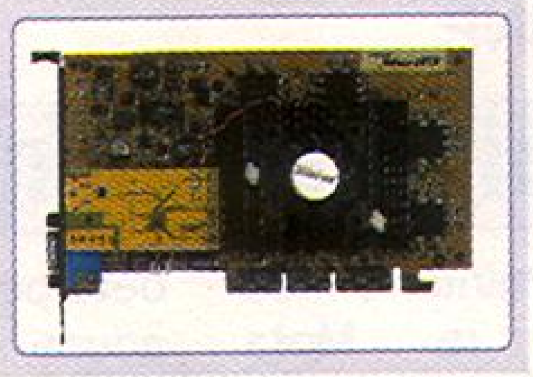
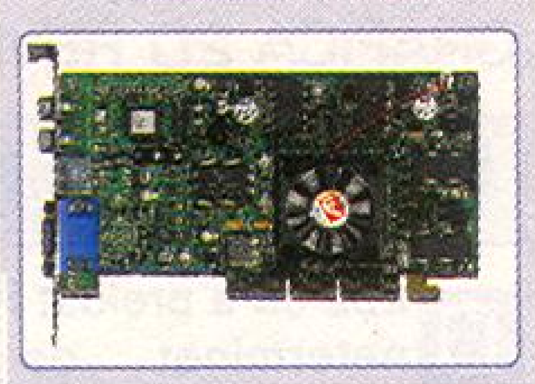
Plăci de bază KT133

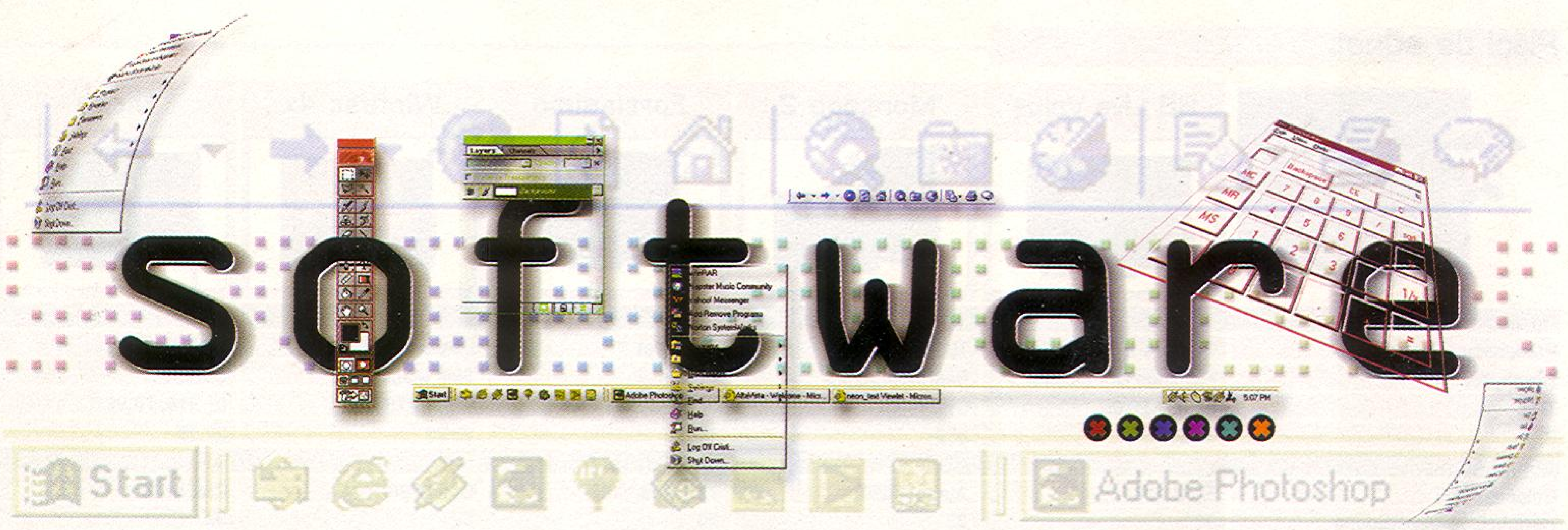
Top 5	KT7 Raid	A7V	AK74-EC	SL-5KV-X	SY-KTVTA
					
Contact					
Producător	ABIT	ASUS	DFI	SOLTEK	SOYO
Distribuitor	Senorg / Omnitech	ICG	Tape Computers	Best Computers	Flamingo Computers
Telefon	01 2331677 / 01 2122931	01 221.73.43	01 330.90.22	01 314 76 98	01 791.20.06
Preț	165$	190$	106$	79$	124$
Caracteristici					
Chipset	KT133	KT133	KT133	KT133	KT133
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	1/5/1
FSB	100-133 (32)	100-133	100-133 (32)	100-133	100-133
Sloturi AGP/PCI/ISA/AMR	1/6/1	0/5/1	1/5/1/1	1/5/1	ATX
Memorie maximă	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5Gb	1.5 Gb
ATA	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66	33/66
Notă caracteristici	90	100	70	30	20
Dotări					
Placă video integrată	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Chipset sunet	Nu	Nu	AC97	AC97	AC97
Alte dotări	Controller RAID	Controller Promise ATA100, Chip 3USB-uri	Monitorizare hardware	Senzor temperatură Norton Utilities, NAV	Voice Doctor, Norton Ghost, Norton AV
Notă dotări	50	50	80	70	80
Performanțe 800x600x16					
3DMark 2000	6645	6683	6638	6684	6647
Quake 3	116.8	113.5	113.4	115.9	116
MDK2	106	103.6	103.2	105	104.6
Notă performanțe	79.85	78.63	78.32	79.54	79.31
Notă finală	93.85	93.63	93.32	89.54	89.31

Plăci de sunet

Top 5	SB Live Value	Montego 2	Fortissimo	Winfast 4x	Muse
					
Contact					
Producător	Creative	Turtle Beach	Guillemot	Leadtek	Guillemot
Distribuitor	Flamingo Computers	Best Computers	Ubisoft	Skin Media	Ubisoft
Telefon	01 791.20.06	01 314.76.98	01 314.76.98	01 314 76 98	01 314. 76.98
Preţ	49.9$	85$	34$	23.9$	23.5$
Caracteristici					
Chipset	EMU 10K1	Aureal 8030	YMF 744	CMI 8738	CMI 8738
Hard Voices DirectSound	32	32	26	32	32
Hard Voices DirectSound3D	32	32	32	32	32
Ieşire boxe	2 x 2 boxe	1 x 2 boxe	2 x 2 boxe	2 x 2 boxe	2 x 2 boxe
AUX / TAD / Intrări CD	Da / Da / 1	Da / Da / 1	Da / Da / 1	Da / Da / 2	Da / Nu / 2
SPDIF / OUT	Da	Nu	Da optic	Da optic	Nu
SPDIF / IN	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
EAX/A3D/DirectSound 3D	2.0/2.0/Da	1.0/2.0/Da	1.0/1.0/Da	Nu/1.0/Da	1.0/1.0/Da
Notă caracteristici	91	75	77	76	68
Utilizare procesor					
DirectSound 44 Khz 32 voci 16 bit	0%	3.19%	3.25%	15.1%	12.4%
DirectSound3D 44 Khz 32 voci 16 bit	2.92%	4.09%	10.2%	13.6%	15%
Nota utilizare procesor	94.14	85.44	73.1	42.6	45.2
Notă finală	**91.62**	**77.08**	**76.22**	**69.32**	**63.44**

Plăci video cu preţ > 100$

Top 5	Prophet 2 Ultra	Prophet 2 GTS Pro	Prophet 2 GTS 64	WinFast GTS 32	Radeon Vivo
					
Contact					
Producător	Hercules	Hercules	Hercules	Leadtek	ATI
Distribuitor	Ubisoft	Ubisoft	Ubisoft	Skin Media	Flamingo
Telefon	01-231.67.69	01-231.67.69	01-231.67.69	01-231.50.97	01-791.20.06
Preţ	499$	359$	N/A	210$	319$
Caracteristici					
GPU	GeForce2 Ultra	GeForce2 Pro	GeForce 2 GTS	GeForce2 GTS	Radeon
tehnologie fabricaţie	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni
RAMDAC / Rezoluţie maximă	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536
Memorie	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	32 Mb DDR	64 Mb DDR
Frecvenţă procesor	200 Mhz	250 Mhz	220 Mhz	200 Mhz	183 Mhz
Frecvenţă memorie	400 Mhz	460 mhz	366 Mhz	333 Mhz	366 Mhz
Fill Rate	1.6 GTex/sec	2 GTex/sec	1.6 GTex/sec	1.6 GTex/sec	1.1 GTex/sec
Lăţime bandă memorie	6.4 Gb/Sec	7.3 Gb/sec	5.3 Gb/Sec	5.3 Gb/Sec	5.9 Gb/Sec
Notă caracterisici	77.78	66.67	52	50	55.56
Dotări					
	TV-out, DVI-Out, Heatsink memorie, Bundle, Cooler special	Heatsink memorie TV out, bundle	TV-Out, Heatsink memorie, Bundle	Tv-Out, Cooler special, Driveri, Bundle	Video In, Video Out, TV-Out, Driveri, Bundle
Notă dotări	63.64	36.36	54.55	50	68.18
Performanţe 1280x1024x32					
3DMark 2000	4372	3871	3592	3219	3038
Quake 3	77.6	66.2	59.5	54	50.8
MDK2	83.4	71.8	63.61	58.72	52.3
Nota performanţe	100	86.63	78.32	71.2	65.81
Notă finală	**94.00**	**79.31**	**73.15**	**66.96**	**65.15**

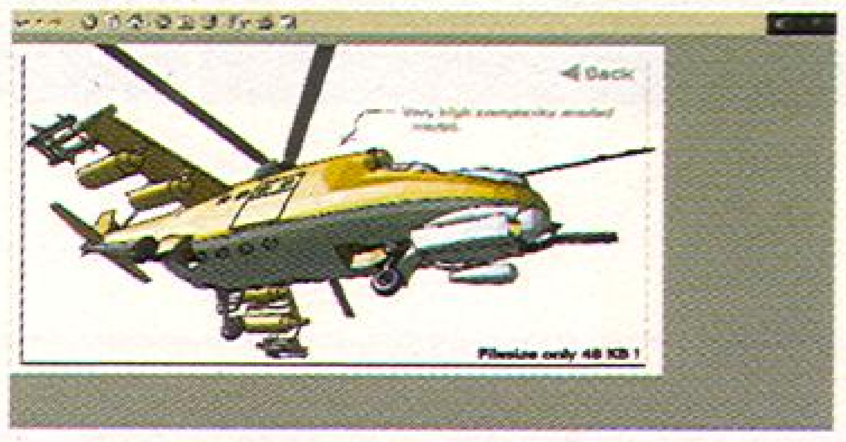


ȘI GRAFICA VECTORIALĂ SE POATE VEDEA TRIDIMENSIONAL

3D pentru Flash

Ideaworks3D a anunțat un update pentru programul Vecta 3D, care permite renderizarea în format .swf. Disponibil ca plugin pentru 3D Studio Max, dar și în variantă stand-alone, Vecta3D poate gestiona modele care depășesc peste 50.000 de poligoane și poate importa forme vectoriale din Illustrator, Flash și Freehand. În ceea ce privește exportul scenelor din 3DS Max, Vecta 3D poate exporta swf și sisteme de particule, animații motion-capture și dinamica materialelor, la o calitate mai mică, dar la jumătate din timpul normal de randare.

Detalii: http://www.vecta3d.com



GRAFICA 2D REVINE

Corel nu a uitat de Painter

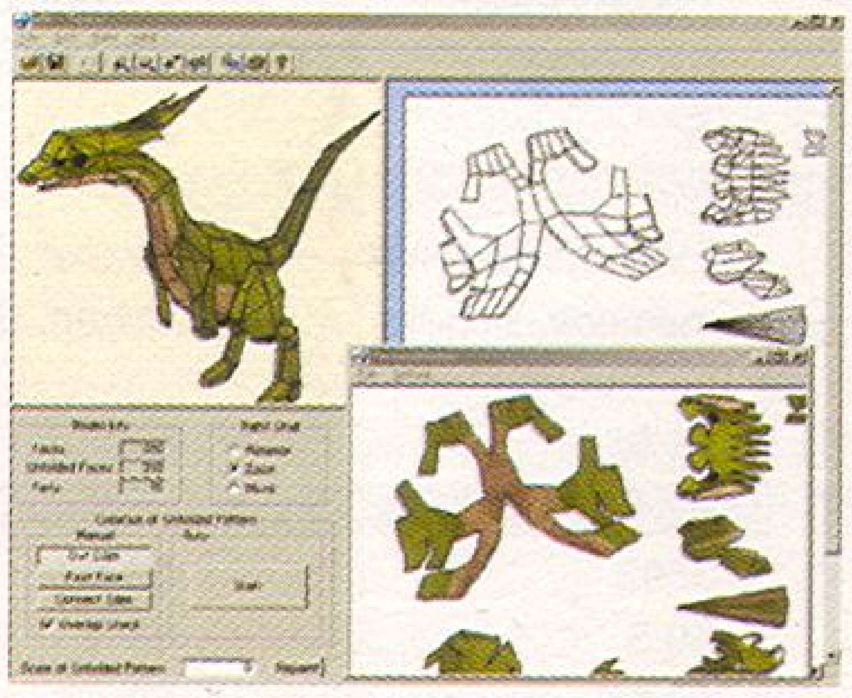
După ce a preluat Painter 6 încă neterminat de la Meta Creations, Corel a lansat un patch 6.03, care îl aducea cât de cât în stare de funcționare. Acum urmează să fie lansat în sfârșit un update mai serios, la versiunea 6.1, a cărui versiune beta poate fi download-ată de pe site-ul Corel. Trecând peste amuzamentul pe care îl provoacă un beta pentru un patch, îmbunătățirile aduse de acesta nu par la prima vedere semnificative: filtre noi de soften, sharpen și highpass, precum și câteva efecte noi, dintre care se remarcă Woodcut, ce dă imaginii un aspect de sculptură în lemn.

Detalii: http://www.corel.com

DIN SERIA "CERCUL MICULUI RADIOAMATOR"

Pentru pasionații de modelism

Tenkai este un program care transformă modelele 3D create în diferite programe de grafică de acest tip în layout-uri ce pot fi tipărite pe o bucată de hârtie sau carton, pe baza cărora se pot recrea prin tăiere, îndoire și lipire modele de pe calculator. Pentru a realiza machete reușite e nevoie ca modelele de la care se pornește să nu conțină suprafețe curbe. Programul mai poate fi folosit pentru a genera o imagine plană a modelului 3D ceea ce simplifică aplicarea texturilor.



Detalii: www.geocities.com/tenkai

Pe scurt

Interfață pentru CD-uri

Cu ajutorul lui Autorun Maestro puteți să construiți meniuri autorun pentru CD-urile pe care le scrieți, presupunând că vă ocupați cu așa ceva. Programul este dotat cu suport de skin-uri și numeroase opțiuni utile: plasarea de oricâte butoane (în limitele bunului simț) în meniuri, suport pentru forme non-rectagulare, setarea ordinii tab-urilor, 99 nivele de Undo/Redo, Button Command Wizard și multe altele. Programul costă 20$ dar singurul lucru care vă poate aduce aminte că este shareware este un nag-screen.

Detalii: http://www.pollensoftware.com

Export XML pentru Quark Xpress

Inițial disponibilă doar în Statele Unite, extensia avenue.quark pentru Quark Xpress a fost upgradată la Passport, ceea ce înseamnă că a fost convertită și tradusă și pentru restul lumii civilizate. Deci nu și în română. Avenue.quark permite exportarea documentelor paginate în Quark Xpress în format XML pentru plasarea într-o pagină de web. Practic plugin-ul vă pune la dispoziție o interfață pentru a defini modul în care vor apărea elementele și obiectele din QuarkXpress pe o pagină Internet. Până la apariția lui QuarkXpress 5.0, aceasta rămîne cea mai bună soluție de web design de la Quark.

Detalii: http://www.quark.com

SILVICULTURĂ PENTRU EXPERȚI

Pădure fără uscături

Onyx Computing a anunțat disponibilitatea versiunii 5.0 a programului Tree Profesional, capabil să creeze aproape orice specie și tip de copac. Această versiune introduce posibilitatea de simulare a luminii soarelui printre crengi și frunze, precum și suport pentru CinemaXL de la Maxxon. Programul vine cu o bibliotecă extinsă de preseturi cu peste 330 de parametri modificabili, astfel încât nu trebuie să fiți botaniști pentru a crea un copac cu ajutorul său.

Detalii: http://www.onyxtree.com



CEL MAI BUN SĂ CIȘTIGE

Topuri software

Ca la orice sfârșit de an, mai ales la sfârșit de mileniu, firmele s-au grăbit să se înfrunte în număr de vânzări și site-urile de pe Internet să alcătuiască topuri. În viziunea ZDNet, cele mai bune zece produse software sunt după cum urmează:

1. Adobe Photoshop 6
2. Cakewalk Pro Audio 9
3. Complete LandDesigner 3D Design Collection
4. Corel Painter 6.1
5. Enfish Onespace
6. Extensis Portfolio 5.0
7. Generations Grande Suite 8.0
8. GoBack 2.2
9. HomeSite 4.5
10. L&H VoiceXpress Professional 5.0

Pe scurt

Adobe nu mai produce pentru Linux

Lucrările la beta-ul de Adobe Framemaker 5.5.6 pentru Linux au fost oprite, iar download-urile pentru acesta au sistat şi ele. Beta-ul a expirat pe 31 decembrie 2000, iar documentele create cu această versiune nu vor mai putea fi deschise cu versiunile anterioare.
Detalii: http://www.adobe.com

O nouă premieră în editarea video

Adobe Premiere 6.0 urmează să apară în primul trimestru al acestui an, a anunţat Adobe. Această versiune are drept scop principal simplificarea considerabilă a procesului de transformare a formatului DV (Digital Video) într-un format acceptabil pe web. Programul va costa 549$ (149$ pentru varianta de upgrade) şi va conţine şi o versiune limitată a programului Media Cleaner 5.
Detalii: http://www.adobe.com

Alternativă pentru tehnoredactare de la Adobe

Adobe a anunţat recent update-ul 1.5.2 pentru Adobe Indesign. Acesta rezolvă problemele de printare de care se plânseseră numeroşi utilizatori la versiunea anterioară şi include paletele Links şi Hyphenation, care fuseseră distribuite până acum ca download-uri separate. De asemenea au mai fost eliminate unele bug-uri care apăreau la importarea fişierelor de tip DCS 2.0 din QuarkXPress şi a fost dezvoltată interrelaţionarea cu celelalte produse Adobe.
Detalii: http://www.adobe.com

Mai multă putere pentru ACDSee

ACDSee Power pack este un add-on pentru popularul viewer de imagini ce conţine două noi utilitare FotoCanvas şi FotoAngelo. Primul dintre acestea măreşte gama de opţiuni de editare, adăugând diverse instrumente şi efecte speciale (emboss, sepia, etc). FotoAngelo este pentru slideshow-uri.
Detalii: http://www.acdsystems.com

ŞI EFECTELE SPECIALE SE PREMIAZA

Oscare pentru software

Rob Cook, Loren Carpenter şi Ed Catmull de la firma Pixar vor fi premiaţi cu o statuetă Oscar pentru programul Renderman realizat de ei. Acesta permite randarea scenelor create pe computer în aşa fel încât să poată fi mixate cu scene filmate fără a se putea observa vreo diferenţă. Cu ajutorul lui Renderman au fost create filmele CGI Toy Story, Toy Story II şi A bug's life. De asemenea, software-ul a mai fost folosit cu succes în filme ca Jurrasic Park, Titanic şi Matrix.

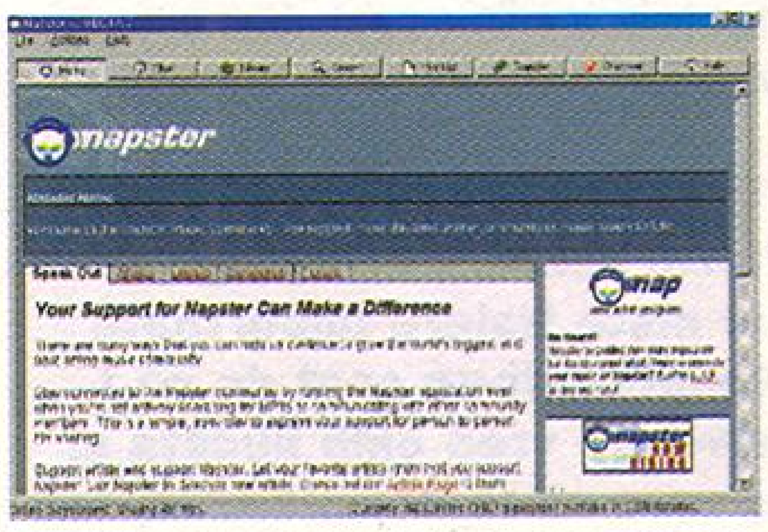
Ceremonia înmânării premiilor Oscar va avea loc în seara zilei de sâmbătă, 3 martie 2001, în sala de ceremonii a hotelului Regent Beverly Wilshire.
Detalii: www.oscar.org



MP3-URI LA KILOGRAM

Update la Napseter

Ultima versiune de Napster, programul atât de cunoscut amatorilor de mp3-uri, este 2.0 beta 9. Printre îmbunătăţirile aduse de această versiune se numără opţiunea Exclude, pentru rafinarea căutărilor, posibilitatea de schimbare a numelor din interiorul programului, ca să nu mai vorbim de "utilele" link-uri impuse către CD-Now, de unde doritorii îşi pot achiziţiona CD-uri originale ale artiştilor.
Detalii: http://www.napster.com



UN MINUT, A ŞI TRECUT

Contorizati-vă timpul petrecut pe Internet

Un mic program, intitulat explicit General Internet Timer generează un contor care este afişat pe bara ferestrei active şi care calculează timpul ce a trecut de când v-aţi conectat la Internet. Util pentru cei care se conectează prin dial-up şi pe care îi usucă Romtelecom-ul la nota de plată. Desigur că sunt multe programe de acest gen, dar acesta este freeware şi ocupă infim de puţin din resursele sistemului. Cei care au conexiune prin cablu nu trebuie să îşi facă probleme. Lor le-ar trebui mai curând un contor de trafic şi aşa ceva nu prea se face.

Detalii: http://www.prometheusuk.freeserve.co.uk

DOAR SUNTEM ÎN SECOLUL VITEZEI, CE NAIBA...

Navighează mai rapid pe web

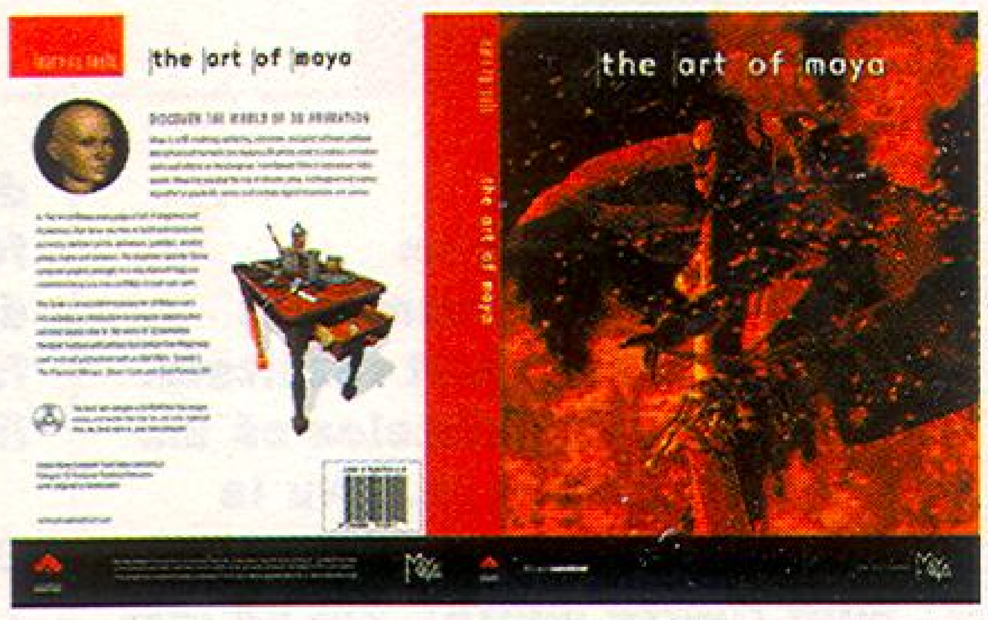
Fostul program NetSonic s-a transformat după noaptea dintre milenii în Net SuperSonic 2000, care promite cam acelaşi lucru ca predecesorul său: mărirea de şapte ori a vitezei de navigare dacă sunteţi pe cablu, radio sau ADSL sau dublarea aceleiaşi viteze dacă netsurfingul se face de pe dial-up. Dacă pe partea de conexiuni broadband programul se dovedeşte a fi foarte util, mai ales pentru cei ce stau pe Internet toată ziua, în ceea ce priveşte legăturile dial-up, lucrurile nu stau chiar pe roze, navigarea fiind în multe cazuri chiar încetinită. Noutăţile din această versiune sunt compatibilitatea cu Windows Millenium, introducerea player-ului Onflow şi suport pentru tehnologia Webhancer
Detalii: www.netsupersonic.com



CINE ÎŞI PERMITE, PRIMEŞTE GRATIS

Gratuităţi pentru utilizatorii de Maya

Pluginul 3D Paint FX va fi disponibil în mod gratuit pentru toţi utilizatorii de Maya 3. Acesta extinde capacităţile utilitarelor Artisan şi Paint Effects şi dă posibilitatea utilizatorului să picteze texturi 3D direct pe obiectele modelate.
Detalii: http://www.aliaswavefront.com



CINE STRIGĂ MAI TARE CÎŞTIGĂ

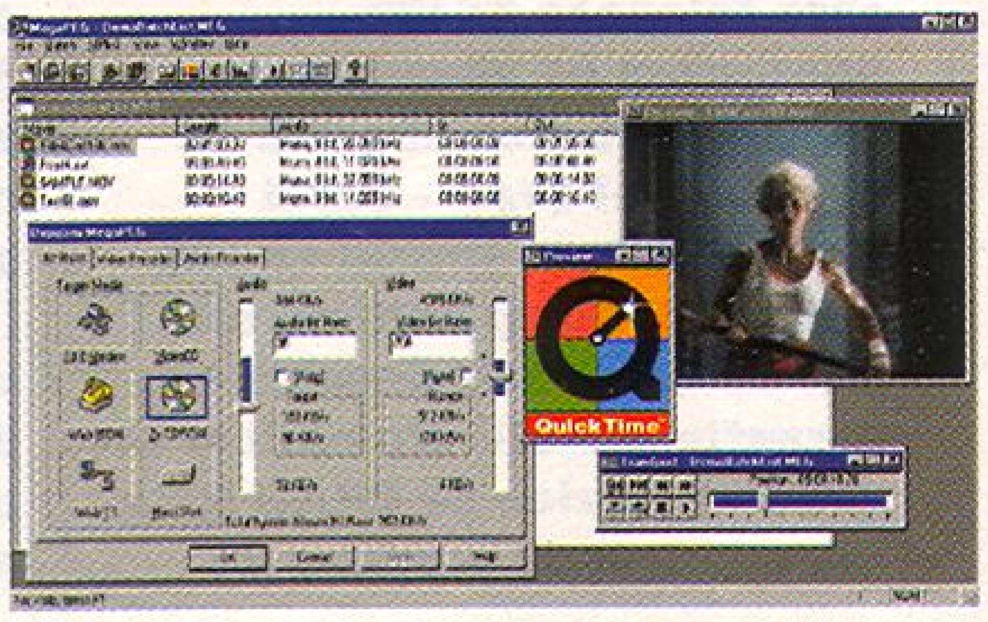
Răcneşte în multiplayer

Cunoscutul program Roger Wilco a devenit freeware. Pentru cei care nu ştiu, Roger Wilco este un programel stand alone care permite prietenilor şi nu numai să discute în timp ce joacă jocul favorit în multiplayer, apăsând pe o tastă sau setând programul să fie voice activated. Pe lângă asta, el poate fi setat să fie utilizat împreună cu ICQ-ul adăugând o dimensiune verbală conversaţiilor scrise. Printre îmbunătăţirile aduse de acest upgrade se numără eliminarea înregistrării relativ obligatorii, bug fixes şi suport in-game pentru GameSpy.
Detalii: http://www.resounding.com

CALCULATORUL MUNCEŞTE ŞI EL

Codificare pentru fişierele multimedia

Windows Media Encoder 8 a fost lansat pe piaţă în variantă beta. Utilitatea programului constă în convertirea de sunet, muzică, imagini şi secvenţe video live sau preînregistrate în format Windows Media pentru redare în regim de streaming. Fidelitatea audio este acum CD-audio la 64 kbps şi semiCD-audio la 48 kbps iar cea video este DVD-quality la 500 kbps şi VHS-quality la 250 kbps.
Detalii: http://www.microsoft.com



Soft Mail



Adrian Dorobăț

"Concursuri vor mai fi cu prima ocazie când vom mai avea de oferit ca premiu. Sperăm să avem o participare la fel de numeroasă din partea cititorilor."

Marius, mclupu@yahoo.com

În sfârșit mi-am cumpărat revista și am văzut rezultatul la concurs. Bineînțeles că am niște nelămuriri (n.r. Nu le mai înșirăm aici pentru că sunt foarte multe). Fie ca premiul să fie bine folosit de câștigător și să sperăm că vom mai avea și alte concursuri asemănătoare.

Deși feedback-ul tău vine cu ceva întârziere, iată răspunsul la câteva nelămuriri: am precizat că, deși conta asemănarea cu originalul, totuși culorile folosite rămâneau la latitudinea concurenților. Faptul că ai folosit scan-uri pentru background ți-a fost imputat deoarece alții au muncit din greu la background-uri, chiar dacă în cele mai multe cazuri nu le-au ieșit cum trebuie. Iar imaginea lui Radu Balaban ne-a plăcut cel mai mult și nu am fost singurii cărora le-a plăcut. Am primit chiar telefoane la redacție de la cititori care voiau să știe în ce program a fost făcută și cum de i-a ieșit atât de bine. Concursuri vor mai fi cu prima ocazie cînd vom mai avea ceva de oferit ca premiu. Sperăm să avem o participare la fel de numeroasă din partea cititorilor.

Felix, neo@dial.kappa.ro

Ce să aleg pentru desen vectorial, Adobe Illustrator 9 sau CorelDRAW 10, în situația în care folosesc Adobe Photoshop 6? Mi-ar conveni foarte mult o colaborare de genul Corel Draw - Corel PhotoPaint, în sensul să pot edita un bitmap care se află într-un fișier .cdr deschis + garanția unității cromatice. În general se zice că DRAW este cel mai folosit program de desen vectorial, dar dacă îl folosesc cu Photoshop-ul vor depăși prin performanțe-facilități perechea Photoshop-Illustrator?

De ce nu folosești CorelDRAW 10 în colaborare cu PhotoPaint-ul inclus în el? Personal sunt fan Photoshop, însă colaborarea dintre Illustrator și Photoshop nu se ridică la nivelul celei dintre DRAW și PhotoPaint. La fel, nu cred că o combinație între Corel 10 și Photoshop 6 ar funcționa foarte bine pe termen lung. Dacă e vorba doar de desen vectorial, Corel 10 se descurcă foarte bine și singur. Pentru mai multe informații citește articolul din acest număr.

Cătălin, cătălin_negreanu@yahoo.com

În răspunsul tău dat lui Silviu Castan numărul trecut ai dovedit că nu știi nimic. Mă mir că un redactor al XtremPC-ului nu a auzit de Media Studio Pro 6.0 și că habar nu are de configurațiile hardware necesare pentru editarea video. Poate că tu voiai să folosești sursa exterioară și să o prelucrezi cu o placă de compresie hardware ca apoi să o editezi cu programe separate care costă foarte mult (...) Adobe Premiere este o porcărie. Cît despre Media Studio Pro 6.0 importă direct DV, care în cazul în care nu știai înseamnă Digital Video, ceea ce folosește și handcam-ul lui Silviu Castan. Eu fac captură software real time, Mpeg 2, cu un Celeron 400 Mhz și placă video Voodoo Banshee (chiar de ar fi fost un ATi sau un Matrox nu ar fi fost nici o diferență deoarece aceste plăci fac imaginea mai frumoasă, dar nu afectează nimic altceva).

Am auzit de Media Studio Pro 6.0, dar Ulead nu se compară cu Adobe în domeniul editării video. De fapt în nici un domeniu. Faptul că ție nu îți place Premiere nu înseamnă că e o porcărie. Nu degeaba profesioniștii din domeniu îl preferă în fața altor programe. Am preferat să îi dau soluția cea mai bună, nu cea mai simplă, deoarece în acest caz aș fi putut să îi sugerez Movie Maker-ul din Millenium. Premiere dispune și el de import DV, așa că nu văd care e problema. Iar în privința hardware-ului, recunosc că sunt departe de a fi expert, însă nu văd rostul unor plăci dedicate editării video (cum sunt cele de la ATi și Matrox), dacă nu există nici o deosebire între performanțele lor în acest domeniu și cele ale unui Voodoo Banshee.

Viorel Stere, București

Am niște fișiere importante stocate într-un cont de pe I-drive, de vreo 5Mb bucata și aș vrea să le downloadez, dar nu reușesc, pentru că sunt pe modem și I-drive-ul merge ca melcul (uneori sub 50 de biți pe secundă), se întrerupe și nici nu mă lasă să folosesc Get Right-ul sau alt download accelerator. Îmi puteți sugera o soluție?

Există o șmecherie pe care o poți încerca: dă click pe "info"-ul de la un fișier, apoi pe "Rename" și adaugă-i în coadă extensia .mp3. Apoi selectează "Download" și apoi "Play". Ai grijă ca extensia .m3u, specifică playerelor de MP3-uri și Media Player-ului să nu fie asociată cu nici un program. În momentul când apare fereastra de "File Download", selectează Save As și salvează-l ca fișier text. Apoi deschide fișierul cu orice editor de text și vei găsi link-ul către fișierul respectiv, plus un caracter ciudat în coadă. Șterge-l pe acesta din urmă și copiază link-ul în orice manager de download-uri. După ce fișierul se va fi copiat, șterge extensia .mp3 și gata. Sper că îți va fi de folos...

Alexandru Ghillis, București, snail-mail

Încerc să vă lansez o idee ce ar viza strategia voastră de marketing: este rentabil pentru revistă să cumpărați drepturile de publicare ale manualului tipărit (312 pagini) ale programului Blender și apoi să îi rezervați 1-3 pagini în fiecare număr al revistei timp de un an (12 numere), publicându-l sub formă de serial? Cred că, în acest fel, cei interesați de program nu vor putea întrerupe achiziționarea revistei înainte de a cumpăra cel de-al doisprezecelea număr al ei. Ce părere aveți?

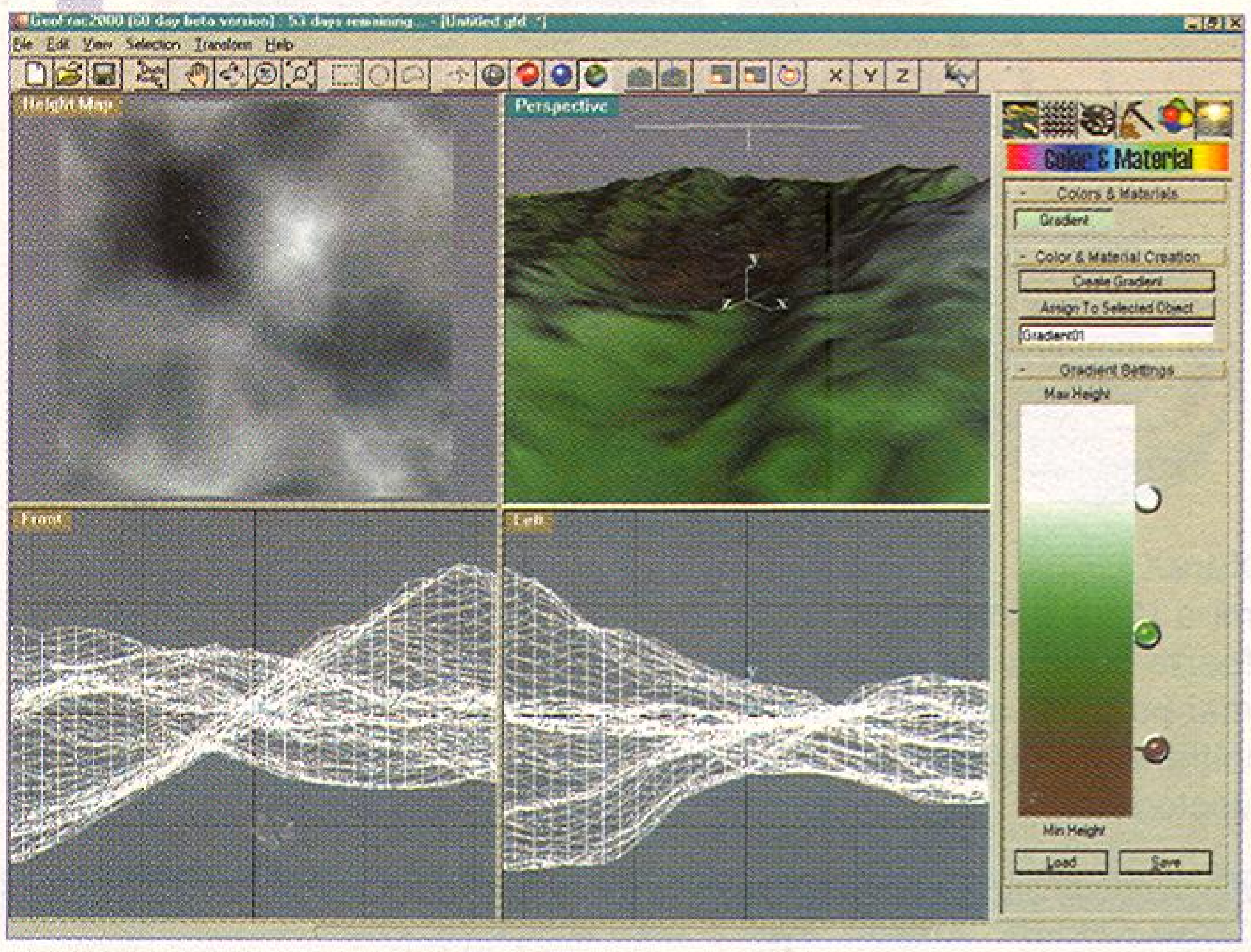
Amuzantă idee... Un simplu calcul ne arată că în ritmul stipulat de tine ne-ar trebui cam 7-8 ani să terminăm de publicat manualul. Între timp probabil va fi apărut și Blender 5.0 și manualul publicat de noi ar fi cam inutil. Și ne-ar plânge copiii de foame pentru că am fi falimentari. Ne pare rău, nu este rentabil să facem așa ceva.

Dacă ai probleme cu soft-ul, pune mâna pe pix sau pe taste și scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la softmail@xtrempc.ro. Răspuns garantat. Reclamațiile se primesc doar în trei exemplare la Circa Financiară, etajul 1, ghișeul 2, la doamna grasă cu părul oxigenat.

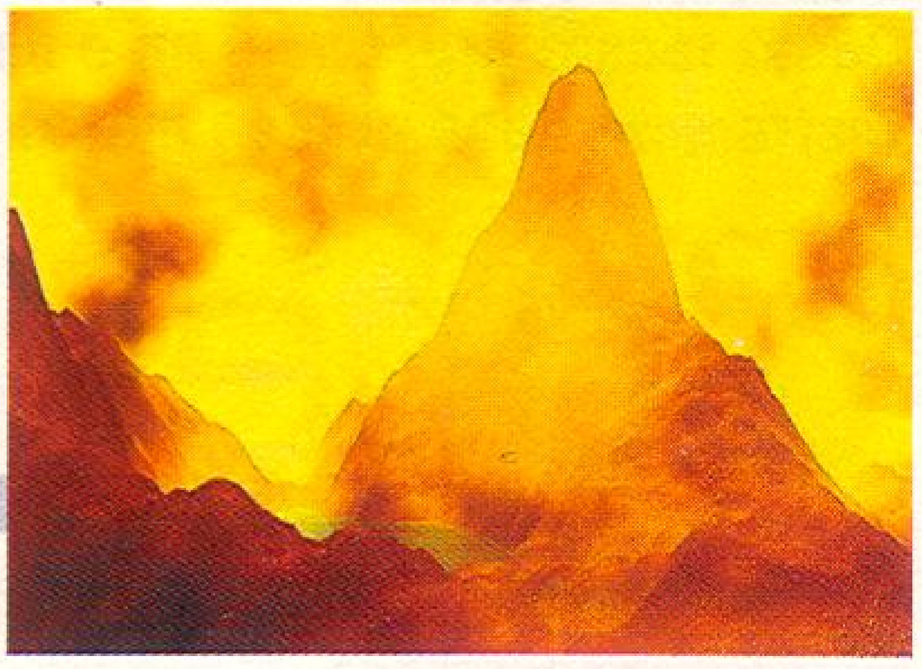
Un program de generare a terenurilor realiste

GeoFrac 2000

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăţ







Vă mai aduceţi aminte de Terragen? Un program de randare de peisaje fotorealiste, care n-a mai reuşit să treacă de betatest şi să ajungă în faza comercială. În aceeaşi familie de programe se înscrie şi GeoFrac 2000, care însă doar generează terenul şi îl exportă pentru a fi modificat şi randat în alte programe: Rhino, 3D MAX, Lightwave, Bryce. Pentru generarea propriu-zisă a terenului, GeoFrac foloseşte algoritmi fractalici, hărţi DEM - înregistrări geodezice ale unor peisaje reale făcute de sateliţi, şi procedeul I2H (image to height map) care transformă valorile de luminozitate dintr-o imagine în valori de înălţime. După ce un teren a fost creat el poate fi prelucrat cu diverse instrumente, gen Erosion, Glaciation, Swirl, Wave etc. I se pot adăuga şi stânci, şi bolovani prin intermediul plugin-ului Asteroid, care creează meşe de diverse forme şi mărimi. Procedeul de creare a unui teren este simplu: se alege un tip de heightfield (perlin noise, synthesis, I2H sau DEM) apoi se creează un tip de meşă, preferabil un plan, care va prelua valorile de înălţime de la heightfield. Nu mai rămâne decât să stabiliţi un gradient prin plasarea de cerculeţe de diferite culori de-a lungul unei benzi, pe care apoi să îl aplicaţi obiectului selectat.

Din păcate, autorul programului se pare că l-a cam abandonat, deoarece pe alocuri apare mesajul "not yet implemented". Iar cel mai rău se face simţită lipsa unui modul de randare...

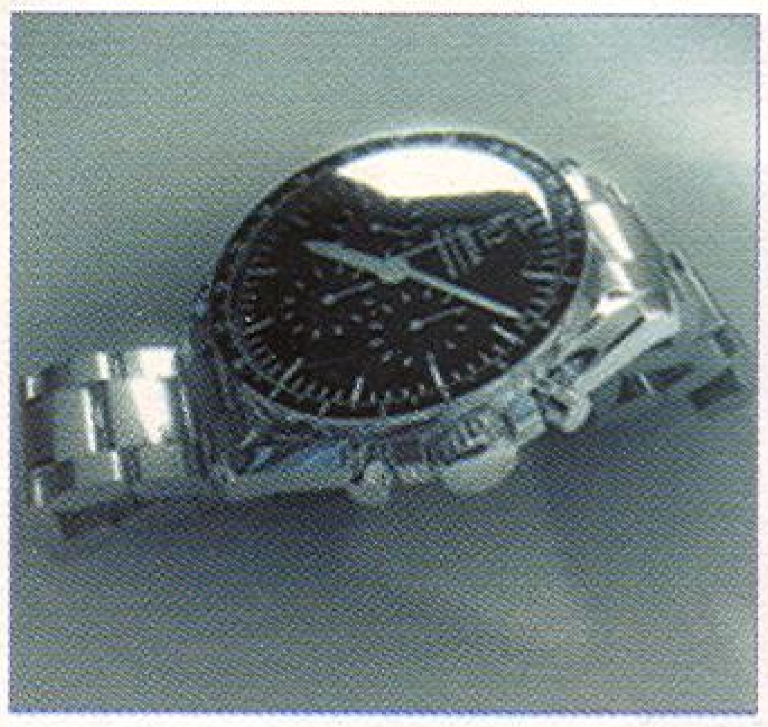
Detalii

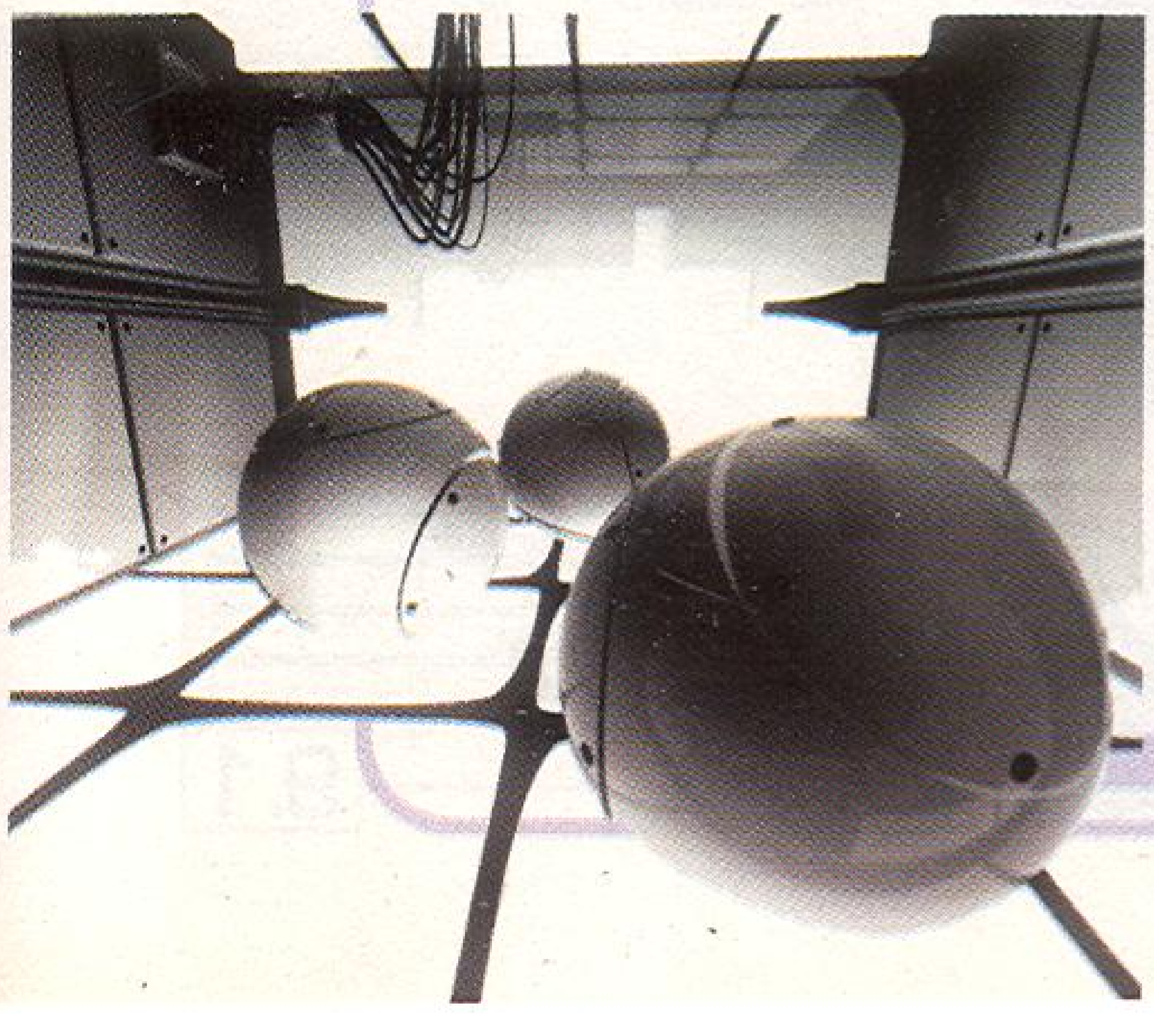
Producător	John Doe
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Preţ	freeware
Web	www.geocities.com/geofrac

Ghost se va constitui într-o alternativă pentru motorul de randare din Max

Ghost: Reality's Edge

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăţ





Nu ştiu dacă aţi auzit de Blur Studios, însă dacă sunteţi utilizatori de 3D Studio Max ar fi trebuit să auziţi, deoarece multe dintre plugin-urile lor au fost incluse în cunoscutul program de grafică 3D încă de la versiunea 2.0. Preocupaţi de latura experimentală a graficii 3D, programatorii de la Blur au încercat să implementeze în Max mai multe opţiuni care s-ar fi dovedit binevenite: iluminare globală (varianta MonteCarlo), transformarea obiectelor în surse de lumină şi multe altele. Iniţial încercările s-au soldat cu crearea RayFX, o suită de plug-in-uri, încă în stadiu de beta, dar care sunt însă foarte capabile. Acestea erau disponibile sub formă de Render Effects, deoarece aşa motorul de randare primea scena precalculată de la Max şi nu trebuia decât să o înfrumuseţeze. Ghost se va constitui într-o alternativă pentru motorul de randare din Max, modulele din care este compus fiind în principal diverse tipuri de materiale. Dacă vă întrebaţi cum ajută materialele la randare, ar trebui să înţelegeţi că, referitor la randare, în Max un obiect este definit în întregime de materialul său. De aceea la baza soluţiei de randare de la Blur stă Ghost Material, un material care conţine setările combinate de la Standard şi Raytrace Materials din Max, plus încă multe altele: Cook/Torrence shader pentru aspectul metalic, anizotropie, lambertian shading - echivalentul Oren-Nayer Blinn din Max, suport pentru iluminare directă şi indirectă de la obiecte-sursă de lumină. Iluminarea indirectă de la sursele de lumină implicite din Max şi interreflexiile speculare, opţiuni numite în mod obişnuit radiozitate şi caustică sunt şi ele prezente. Materialul Ghost are inclusă şi randare volumetrică, ceea ce înseamnă că puteţi umple obiecte cu ceaţă sau fum. Pe lângă Ghost Material, Reality's Edge mai conţine Luminaire Material, cel responsabil pentru transformarea obiectelor în surse de lumină, precum şi materiale foarte specializate gen Glass, Glossy, Metallics, Liquid, Dirt sau MultiLayer. Ghost: Reality's Edge este încă în stadiul alpha, dar se pare că va rămâne freeware pe parcursul diverselor stadii de dezvoltare.



Detalii

Producător	Blur Studios
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Preţ	deocamdata freeware
Web	www.blur.com/blurbeta/ghost

Odată lansat programul nu e deloc greu să îţi dai seama ce face un anumit instrument dacă ai idee măcar de noţiunile de bază ale graficii vectoriale.

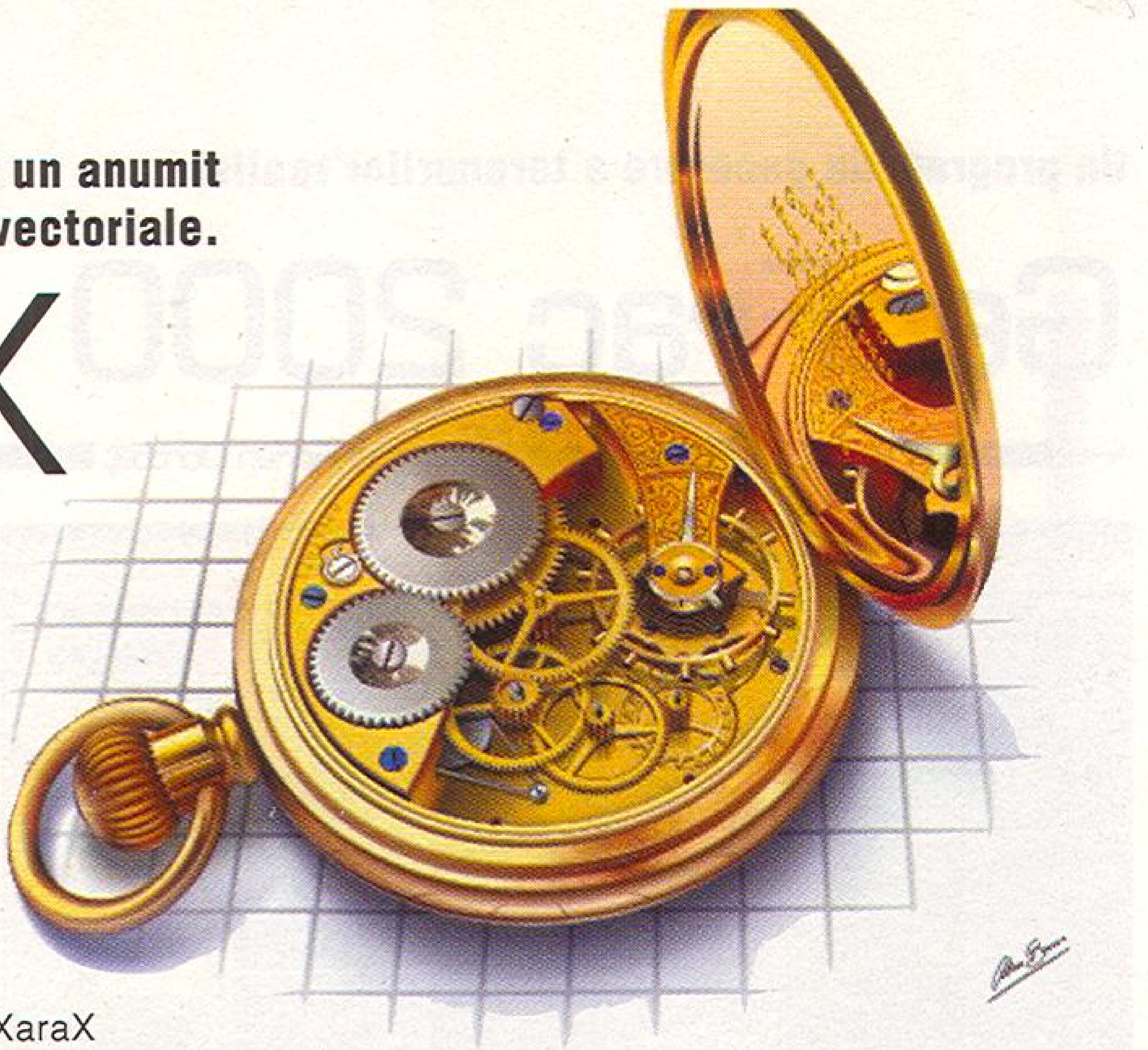
Corel Xara X

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăţ

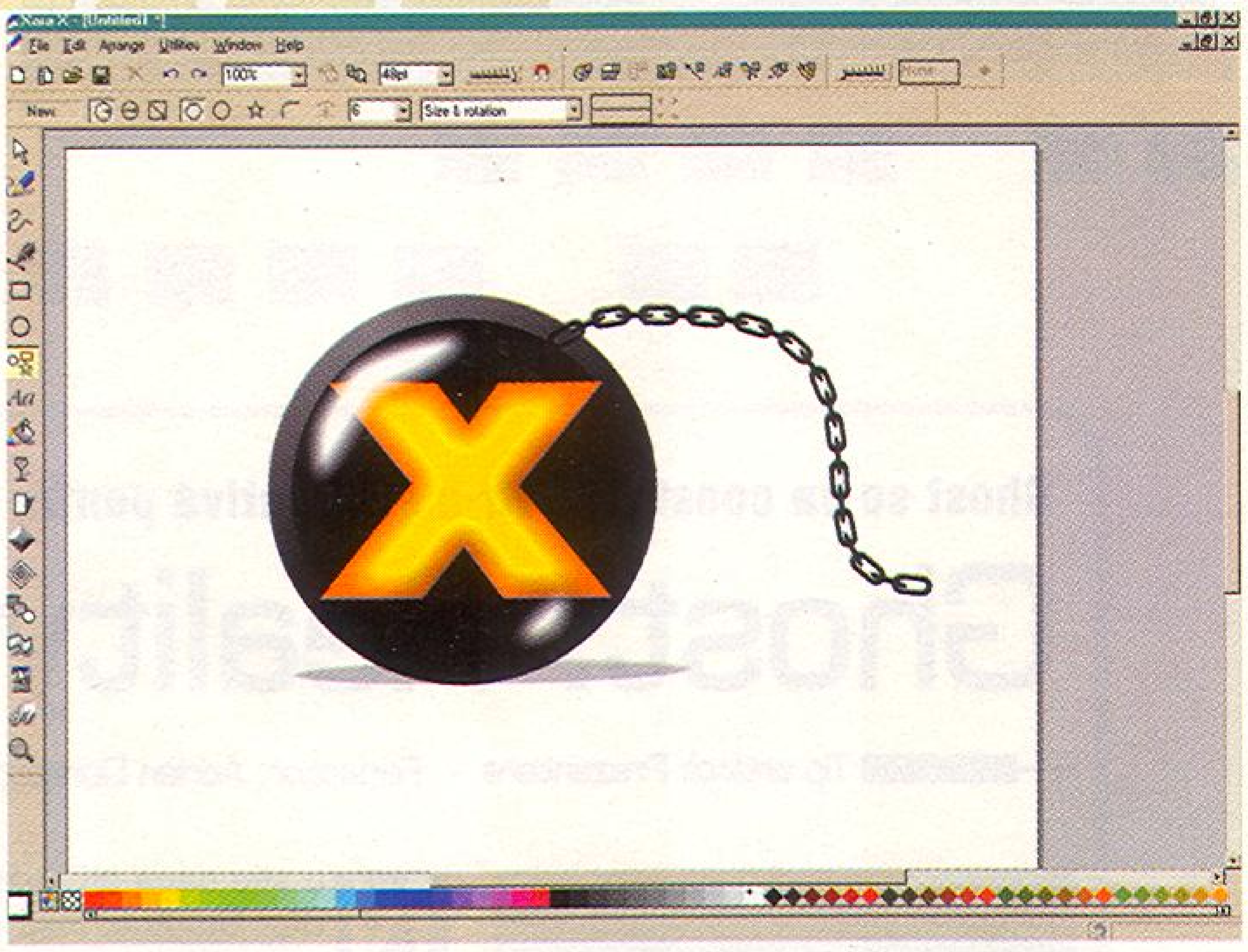
Numit până nu demult Corel Xara, programul a devenit de curând Xara X şi, deşi rămâne în continuare afiliat firmei Corel, a căpătat o nouă înfăţişare şi o oarecare independenţă. Practic programul este o variantă mai simplistă de Corel Draw, orientat către un segment de utilizatori mai puţin pricepuţi în domeniul graficii vectoriale, fără a sacrifica însă din complexitatea de care are nevoie un profesionist.

Abordarea în mod intuitiv a interfeţei a fost posibilă de-a lungul celor câteva versiuni de Corel Xara, o constantă care se manifestă şi în Xara X: o dată lansat programul nu e deloc greu să îţi dai seama ce face un anumit instrument dacă ai idee măcar de noţiunile de bază ale graficii vectoriale. Şi chiar dacă nu ai, tool tip-urile care apar dacă zăboveşti cu cursorul deasupra unui buton necunoscut te pot scoate de multe ori din încurcătură. Şi nedumeririle nu vor întârzia să apară, pentru că există schimbări semnificative. Trecerea la numele de Xara X nu înseamnă doar o găselniţă a departamentului de marketing de la Corel pentru a atrage utilizatorii care se feresc de dificultatea aparentă a Corel Draw-ului: schimbarea numelui coincide cu o nouă direcţie de dezvoltare a programului, orientată către web design. Noutăţile care sprijină această tendinţă sunt numeroase: apariţia unui instrument pentru crearea de bare cu butoane rollover pentru navigare pe web, codul HTML şi Java Script necesar pentru funcţionarea acestora fiind generat automat de calculator şi exportat odată cu imaginile, exportarea animaţiei în format .swf şi integrarea cu programul Dreamweaver al celor de la Macromedia, posibilitatea de a face slicing pe o imagine în momentul exportării sau culori hexa în paleta de culori. Printre îmbunătăţirile ce nu ţin de web design se numără tool-urile grafice Bevel şi Contour, a căror utilitate nu cred că mai este nevoie să o explic, un shadow tool interactiv pentru crearea de soft shadows, posibilitatea de feathering, foarte utilă pentru a da un aspect de blur pe marginile unui obiect, suportul de presiune variabilă pentru tabletele grafice sau antialias real time pentru o imagine bitmap deplasată sau rotită. Una dintre cele mai utile adăugiri este însă o paletă de "nume", care simplifică foarte mult selectarea unui anumit obiect sau grup de obiecte şi editarea acestora, un fel de Layer Palette din Photoshop. Deşi utilizatorii constanţi de Corel îl consideră o rudă săracă şi nepricepută a pachetului Draw,





XaraX mi-a făcut o impresie foarte bună şi mi se pare cea mai potrivită alegere pentru o iniţiere în tehnicile desenului vectorial.





Detalii

Producător:
Corel Corp.
www.xara.com

Distribuitor:
Omnilogic BGS
Tel.: N/A
Preţ: 149$

Aprecieri:
+ - cerinţe mici de sistem
- export .swf şi integrare cu Dreamweaver

−

Detalii tehnice:

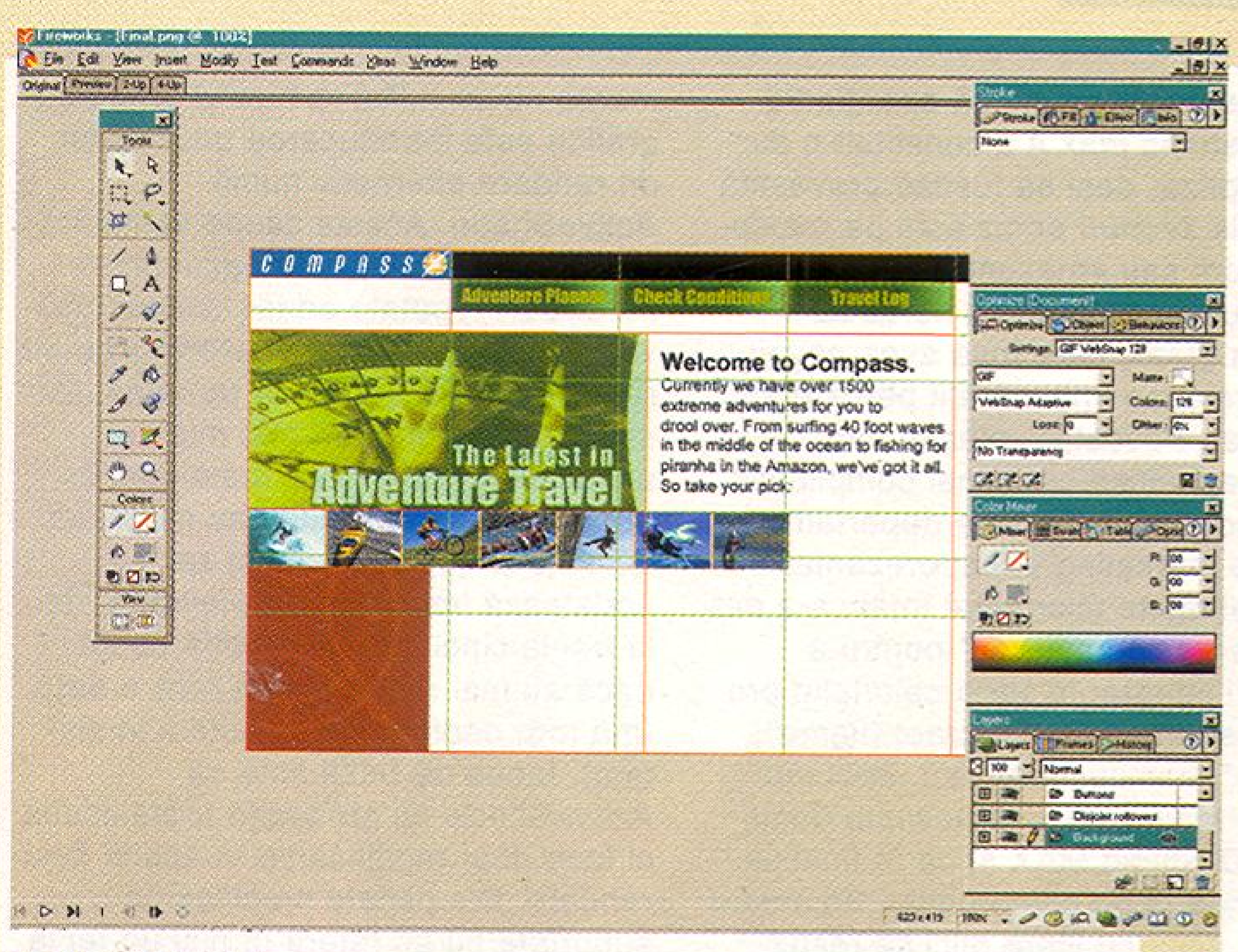
Procesor:	Pentium 166+
Video:	VGA
Memorie:	32 RAM
Hard disk:	20 Mb

Verdict 9.1

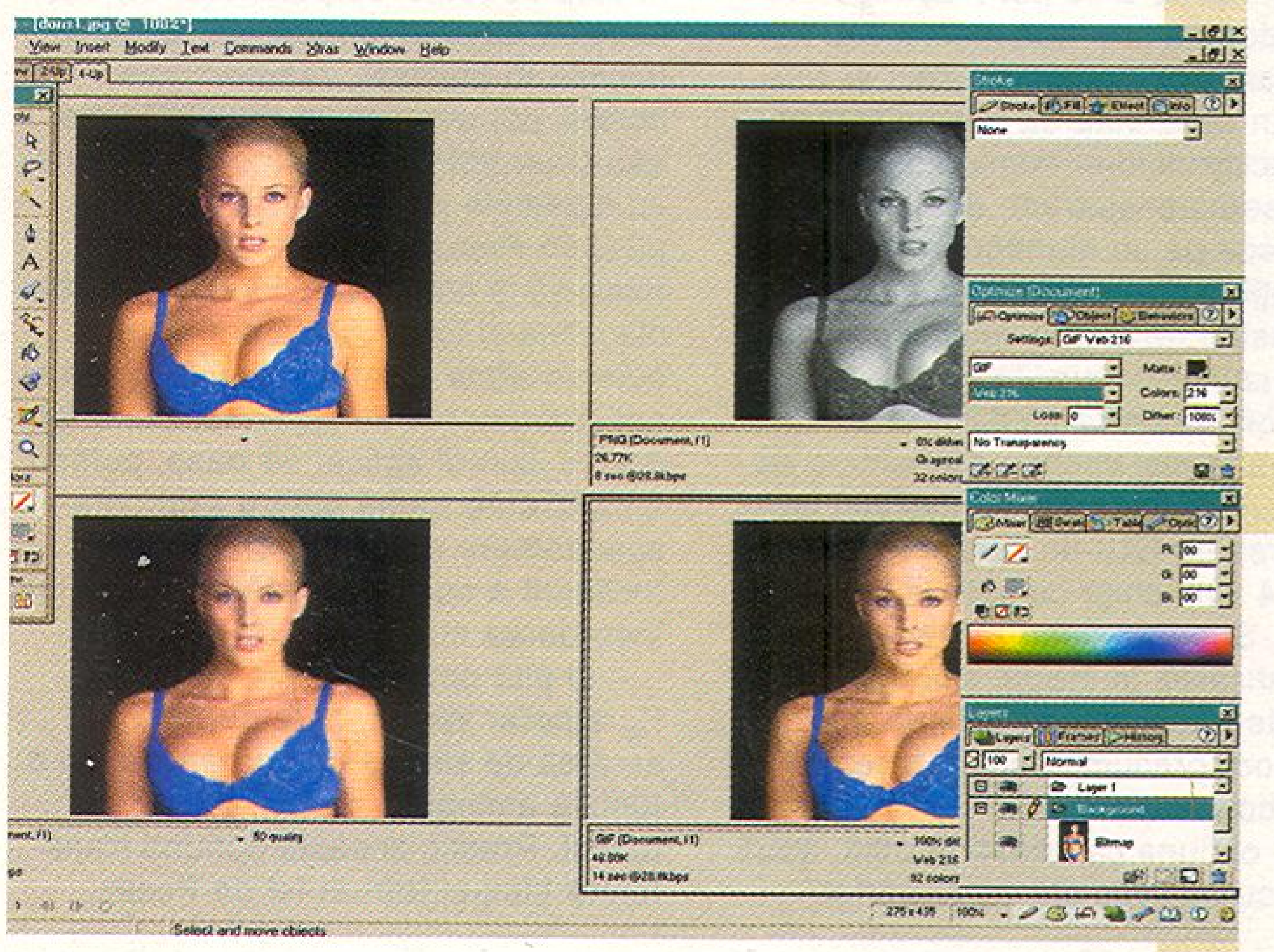
Una dintre puținele opțiuni cu adevărat noi este cea de creat meniuri pop-up, care simplifică realizarea interfețelor cu utilizatorul într-o pagină web.

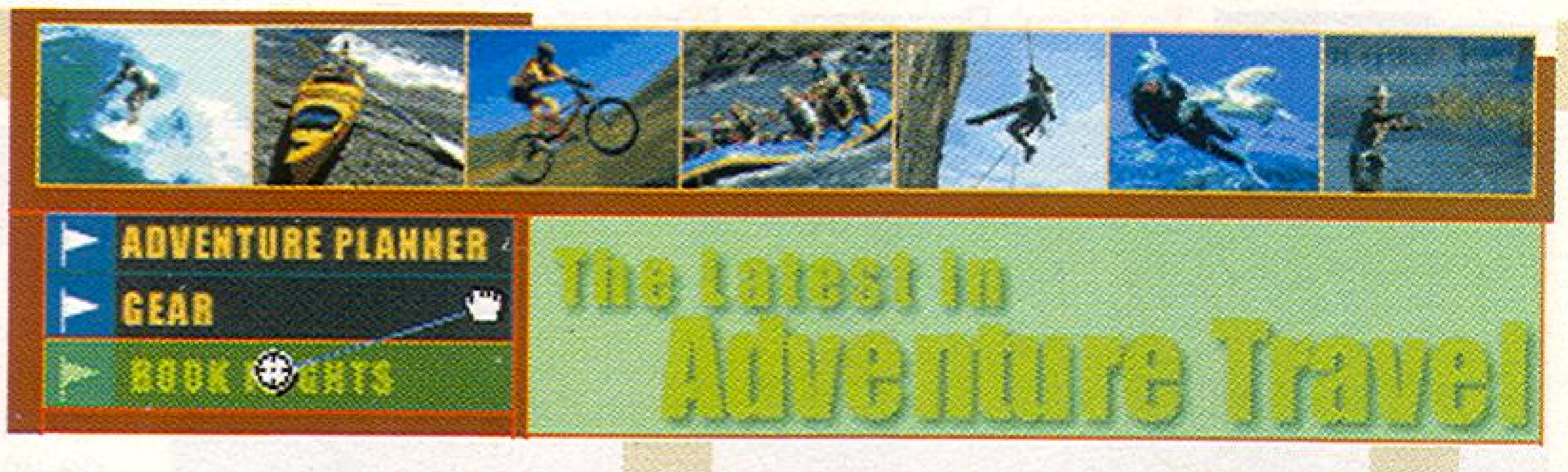
Macromedia Fireworks 4

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț









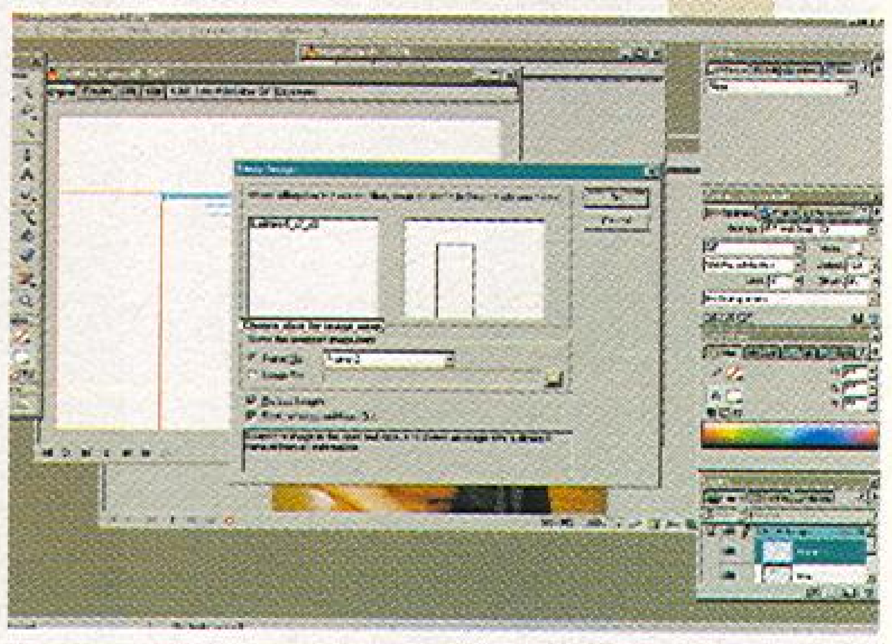
Fireworks 4 este unul din puținele programe care se poate compara cu combinația Adobe Photoshop&ImageReady în domeniul graficii pentru web. Dar, deși utilitatea programului este mai mult decât evidentă pentru cei care se ocupă de web design, nu pot spune că Fireworks 4 aduce foarte multe lucruri noi, schimbările fiind mai mult modificări ale opțiunilor mai vechi. Am fost criticat când am spus acest lucru despre Fireworks 3, dar nimeni nu a venit cu un argument care să susțină contrariul. De altfel, e cam greu să te aștepți la schimbări fundamentale în arhitectura unui program care s-a dovedit excelent până în momentul de față.

Una dintre puținele opțiuni cu adevărat noi este cea de creat meniuri pop-up, care simplifică realizarea interfețelor cu utilizatorul într-o pagină web. Nu trebuie să aveți cunoștințe de DHTML, trebuie doar să urmați o serie de pași, dirijat fiind de wizard-ul ce gestionează această opțiune. Meniurile pot fi customizate în ceea ce privește fontul folosit și culorile, fondul butoanelor putând fi fie simplu, fie un model ales din paleta Style (unde puteți introduce și propriile creații). De asemenea, puteți folosi și tabele HTML pentru a crea opțiuni de meniu ce decurg unele din altele (nested).

Meniul de procesare automată (batch processing) a fost transformat și el într-un wizard. Scripturile pentru procesare se construiesc prin alegerea unei serii de opțiuni dintr-un meniu dropdown și pot fi îmbogățite cu propriile macro-uri, create prin selectarea de comenzi din fereastra History. Practic se poate aplica unui șir de imagini aproape orice comandă din Fireworks. Controlul asupra codului HTML importat și exportat a fost și el îmbunătățit în urma numeroaselor cereri din partea utilizatorilor: Fireworks nu mai afectează layout-ul paginilor web importate din Dreamweaver, iar la exportarea imaginilor și slice-urilor se pot alege diverse tipuri de export în funcție de programul de destinație și puteți decide dacă Fireworks să adauge comentarii codului sursă sau dacă să folosească spacere sau tabele.

Animațiile au fost promovate la nivelul de simboluri, ceea ce înseamnă că odată create ele pot fi stocate în librărie și instanțe ale lor pot fi plasate în cadrul layout-ului prin drag&drop. Fireworks permite exportul animațiilor în format SWF, dar nu are posibilitatea de a plasa Action Scripting în interiorul acestora.

Chiar dacă nu uimește prin îmbunătățiri senzaționale, Fireworks în sine rămâne o unealtă de bază a celor care vor să își încerce norocul ca web designeri.



Detalii

Producător:
Macromedia
www.macromedia.com

Distribuitor:
Romsym Data
Tel: 323.14.32
Preț: N/A

Aprecieri:

+ - wizard pentru crearea de meniuri pop-up
 - export SWF
 - compresie JPG selectivă
 - batch procesing îmbunătățit

− - fără Action

Detalii tehnice:

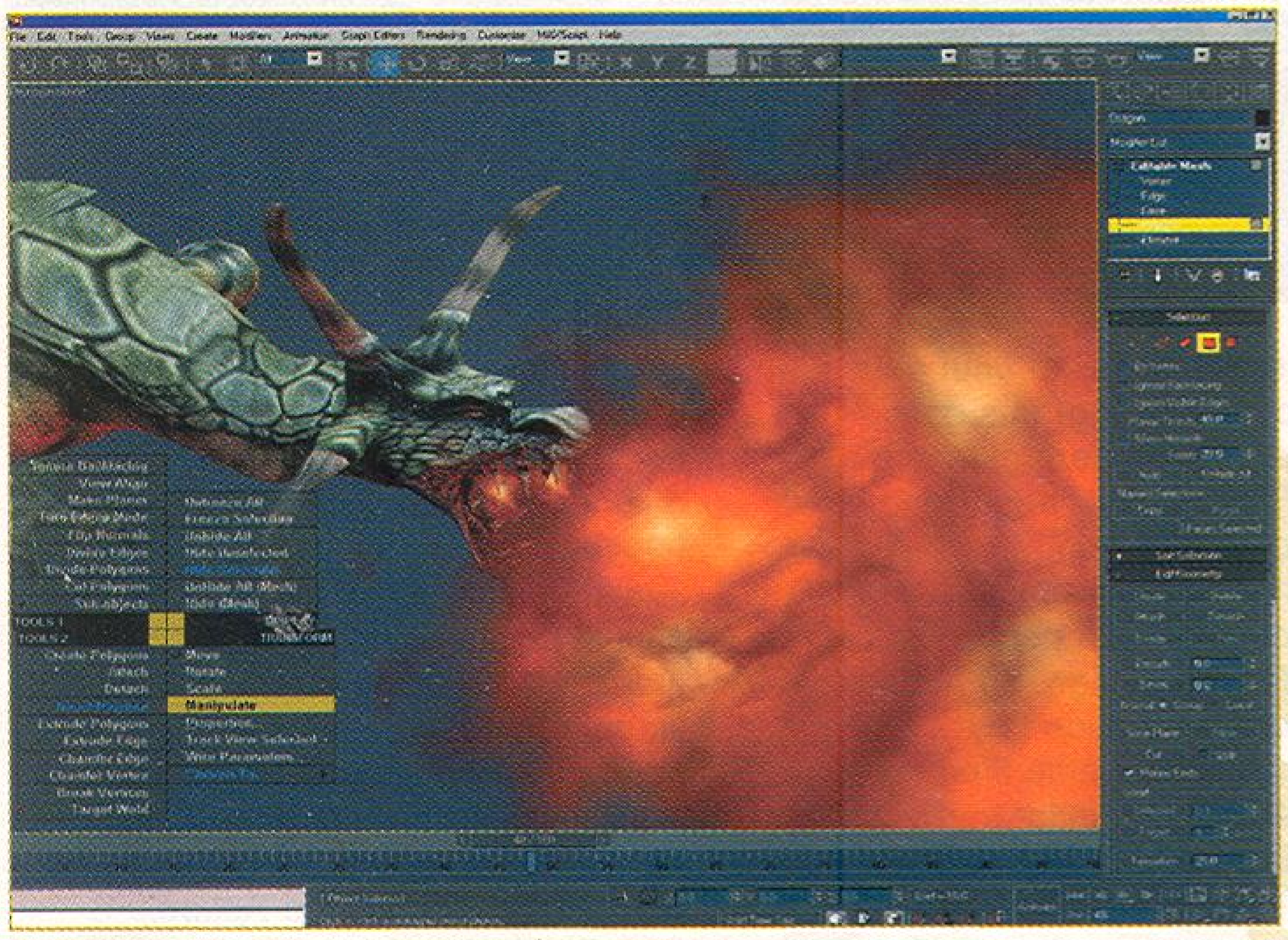
Procesor:	Pentium 133
Video:	Win 9x/Me/NT/2000
Memorie:	32 RAM
Hard disk:	20-30 Mb

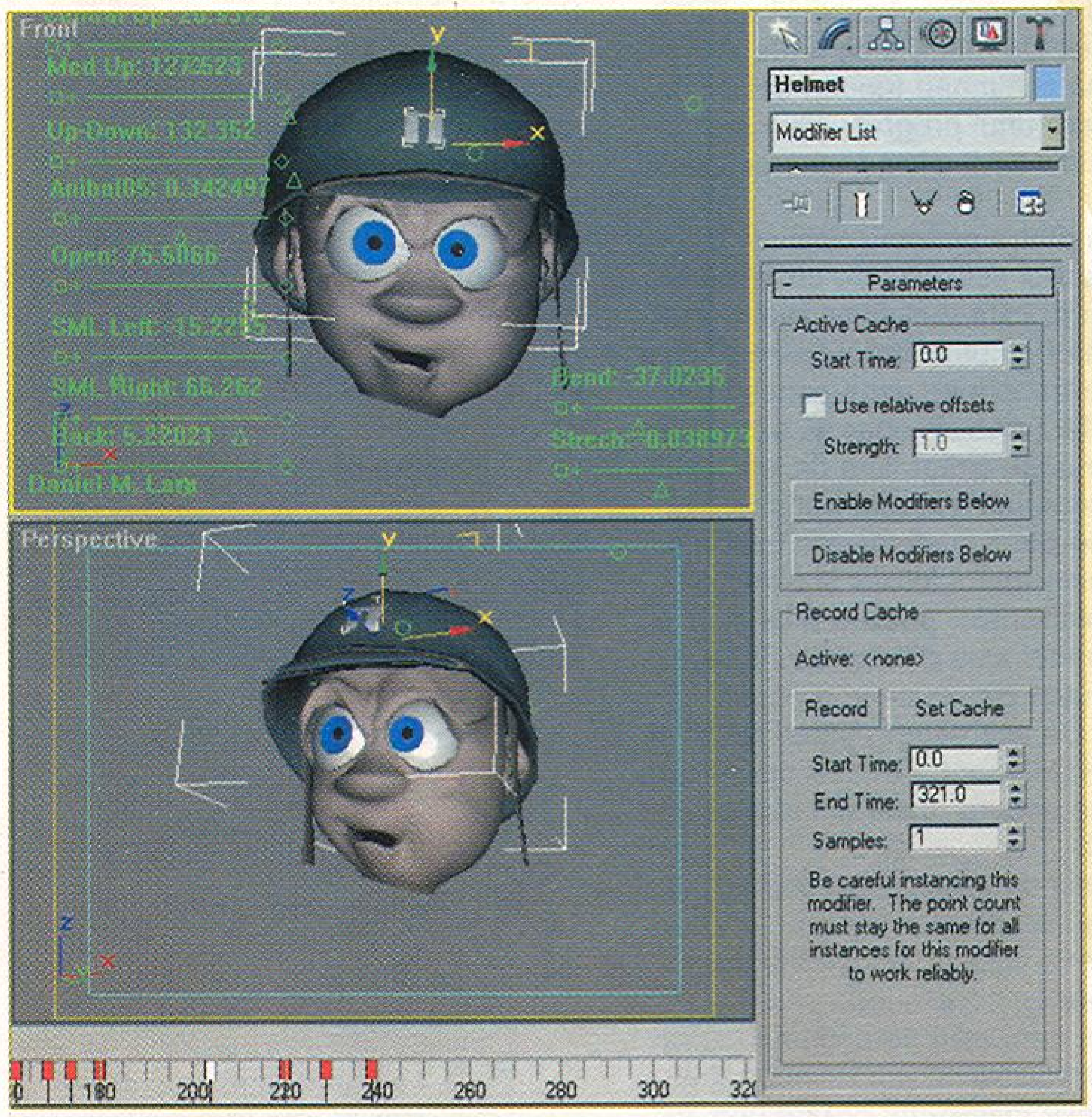
Verdict 8.9

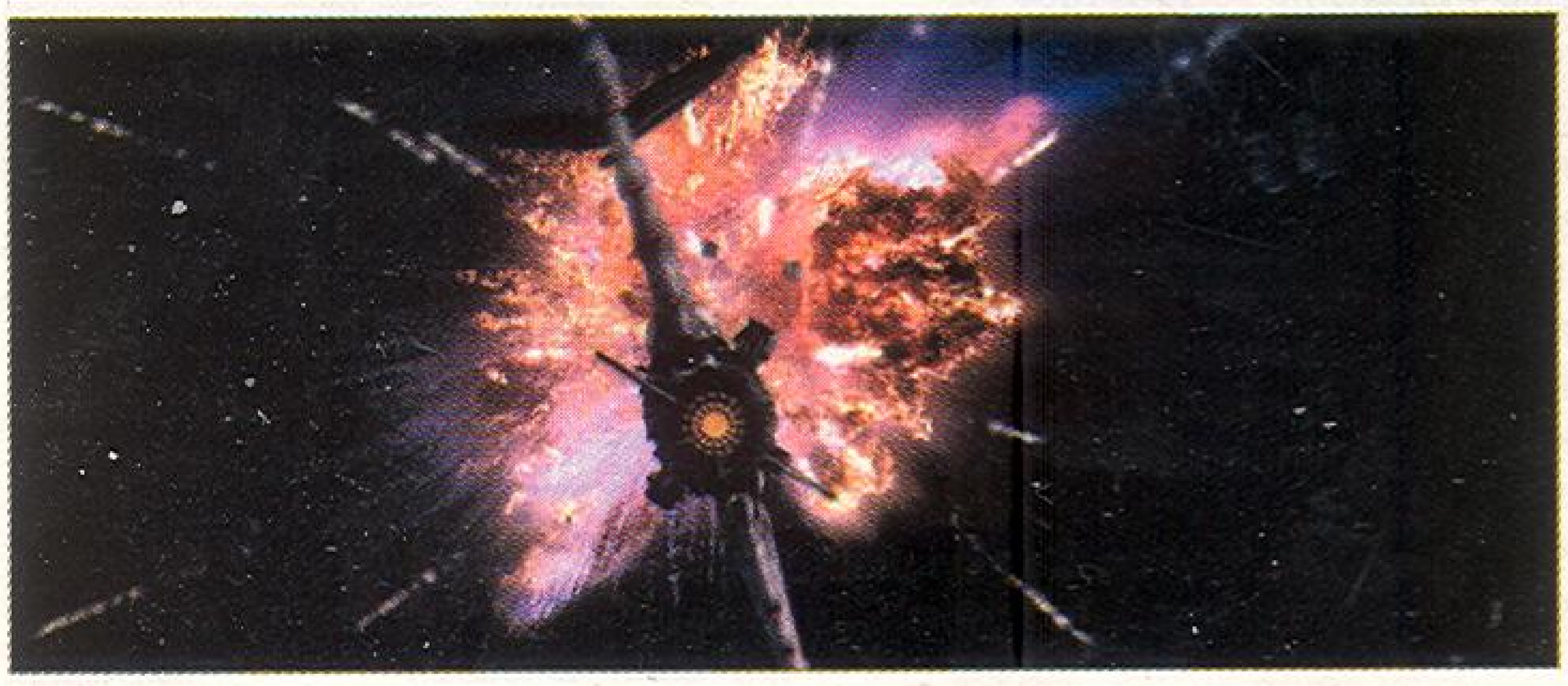
Imaginile statice sunt doar vîrful aisberg-ului în ceea ce priveşte capacităţile programului de la Discreet (fost de la Kinetix, fost de la Autodesk).

3D Studio Max 4

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăţ







Se poate spune că apariţia 3d studio max 4 a constituit o surpriză, deşi ea fusese prevestită de unele zvonuri entuziaste pe maxforums.com sau #maxunderground. Toată lumea aştepta cu nerăbdare apariţia gMax, care însă avea nevoie de un release îmbunătăţit pe care să fie bazat. Povestea release-ului în cauză este însă ceva mai complicată, deoarece sub presiunile departamentului de marketing a fost prezentat sub mai multe titluri: mai întâi i s-a dat numele de cod magma* pentru a putea fi integrat în seria celorlalte produse fierbinţi de la Discreet (flame*, inferno*, combustion* etc), apoi s-a revenit la vechea şi cunoscuta denumire 3D Studio MAX 4, ca în final să se ajungă la un compromis - 3d studio max 4, scris cu litere mici ca restul produselor Discreet.

Dar cum nu numele este cel mai important lucru la un program de acest gen, să vedem dacă şi de ce merită upgrade-ul la versiunea 4.

Schimbarea la faţă

Pe ici pe colo prin interfaţă pot fi observate unele schimbări binevenite în punctele esenţiale: viewport-urile pot fi redimensionate trăgând cu mouse-ul de barele despărţitoare, o opţiune utilă pentru cei care vor să îşi configureze în voie spaţiul de lucru. Click-ul cu butonul drept aduce în prim-plan un nou tip de meniu contextual, format din mai multe submeniuri. Denumirea din engleză este quad, un astfel de meniu fiind asamblat în mod implicit din patru seturi separate de opţiuni, grupate în jurul unui pătrat central. Quad-urile pot fi configurate după dorinţă prin adăugarea sau eliminarea de opţiuni sau pur şi simplu prin dezafectarea setului respectiv. Background-ul meniurilor poate fi făcut semitransparent, din fericire, deoarece pe un monitor ce nu suportă rezoluţii astronomice, deschiderea unui astfel de meniu complex poate bloca complet vizibilitatea într-un viewport. Această modificare se adaugă la mai vechea posibilitate de configurare integrală a interfeţei prin definirea de GUI-uri personalizate (max 4 vine chiar cu câteva prestabilite). Suportul pentru DirectX 8 permite afişarea în modul shaded a mai mult de o textură per poligon într-un viewport, precum şi environmental reflection maps.

O opţiune cu adevărat utilă, nouă celor cu sisteme ale căror performanţe nu se ridică la nivelul unei staţii grafice este introducerea unui motor de randare alternativ numit ActiveShade. Acesta scade semnificativ timpul de randare în cazul unor modificări repetate aduse scenei: activaţi ActiveShade într-un viewport şi va randa scena aproape ca renderul normal, doar cu un grad mai mic de antialiasing. Schimbaţi materialul de pe un obiect din scenă sau modificaţi luminile şi veţi vedea cum se updatează imaginea din viewport, de la trei la cinci ori mai repede decât dacă aţi mai randa scena încă o dată (mă rog, depinde de la sistem la sistem). Ideea de bază este că ActiveShade nu randează toată scena ci face doar modificările în scena deja randată. Din păcate modificările suportate nu se referă în nici un fel la geometrie, ci doar la iluminare şi la materiale.

Totul se reduce la mişcare

Deşi personal nu am încercat să fac animaţii complexe cu ajutorul Max-ului până acum, am văzut câteva realizări remarcabile în acest domeniu, lucru ce m-a convins că imaginile statice sunt doar vârful aisberg-ului în ceea ce priveşte capacităţile programului de la Discreet (fost de la Kinetix, fost de la Autodesk). Partea de animaţie nu a fost lăsată deoparte când a fost vorba de îmbunătăţiri pentru versiunea a patra: s-a umblat la sistemul IK, făcând posibilă folosirea de soluţii de cinematică inversă diferite în cadrul aceluiaşi schelet, sau chiar folosirea de controlere IK doar pentru picioarele unei creaturi, de exemplu, în timp ce restul corpului este animat folosind forward kinematics. Oasele folosite în animaţii, aşa-numitele bones, pot avea acum diferite forme, sau chiar pot fi modificate să semene cu obiectele pe care urmează să le pună în mişcare, dându-vă posibilitatea să le puneţi pe Hide pe acestea din urmă şi totuşi să vă daţi seama cum va arăta animaţia finală. Există şi noi instrumente de deformare în unghi pentru skin-ul aplicat pe oase, putând crea diferite forme pentru skin corespunzătoare diferitelor grade de înclinare a osului, simulând într-un fel încordarea muşchilor sub piele.

O altă opţiune foarte utilă este Parameter Wiring, care permite setarea de slidere on-screen pentru o funcţie animabilă sau un grup de funcţii. Practic această opţiune transformă Max-ul într-un fel de Poser,

Fanii 3D Studio MAX au fost inițial bulversați de cele mai recente anunțuri de la Discreet. Așteptînd cu nerăbdare versiunea gratuită gMAX, au bombardat compania cu întrebări: max 4 este același lucru cu gMAX? De ce nu mai este gratuit? Dacă max 4 nu e gMAX, gMAX-ul cînd apare? Ce naiba e de fapt gMAX ?

Dacă am îngloba răspunsurile la aceste întrebări într-o poveste relativ coerentă, ea ar arăta în felul următor: gMAX este o platformă pentru crearea și editarea de jocuri, bazată pe arhitectura 3D Studio MAX. Practic gMAX va fi un fel de versiune lite a 3DS MAX 4 (un kit de instalare mai mic de 30 de Mb), neavînd nimic în plus față de acesta, ba chiar va avea multe opțiuni în minus (curbele NURBS, suprafețele Bezier, renderul Scanline, deformările animate, morphing-ul, Video Post-ul și SDK-ul deschis). El va putea fi folosit de companii pentru a realiza jocuri și de utilizatori individuali pentru a modifica în mod creativ aceste jocuri, producînd așa- numitele mod-uri. Ideea de bază este că producătorii de jocuri vor trebui să plătească pentru Development Kits-urile necesare pentru a produce jocuri cu gMAX, producînd apoi un Game Pack ce poate fi modificat de utilizatori cu ajutorul gMAX-ului. Avînd nevoie de suportul companiilor producătoare de jocuri, gMAX va apărea la ceva vreme după release-ul oficial al 3d studio max 4, ce va avea loc în februarie 2001. gMAX nu va accepta plugin-uri third party indiferent de producătorii lor, însă are suport pentru MaxScript, ceea ce va permite o oarecare manevrabilitate.

În momentul în care va fi lansat, veți găsi un review în paginile revistei, și poate, cine știe, și programul pe CD.

putând fi definite controlere pentru gradul de deschidere a gurii unui caracter sau pentru mișcarea fiecărui deget de la mână. Se poate seta chiar mișcarea automată a degetelor în funcție de un alt eveniment din scenă, folosind mai vechiul modul Reactor. Combinată cu funcția Point Cache, de salvare a animației formelor complexe într-un cache, opțiunea Parameter Wiring se poate dovedi o adevărată comoară pentru animatori.

Modificatorul Flex, apărut în R3 și responsabil pentru mișcarea de natură organică generată automat, cum ar fi fâlfâitul ochilor unui melc care aleargă, poate acum detecta coliziunea meșei pe care o gestionează cu alte obiecte (adică mai sus pomenitul melc poate să se dea cu ochii de toți pereții, în mod realist).

Iar cei care fac animații pentru jocuri, dacă există astfel de personaje printre voi, se vor bucura să afle că se pot genera în mod automat caractere multiresolution, pentru a diminua numărul de poligoane cînd acestea se afla la distanță.

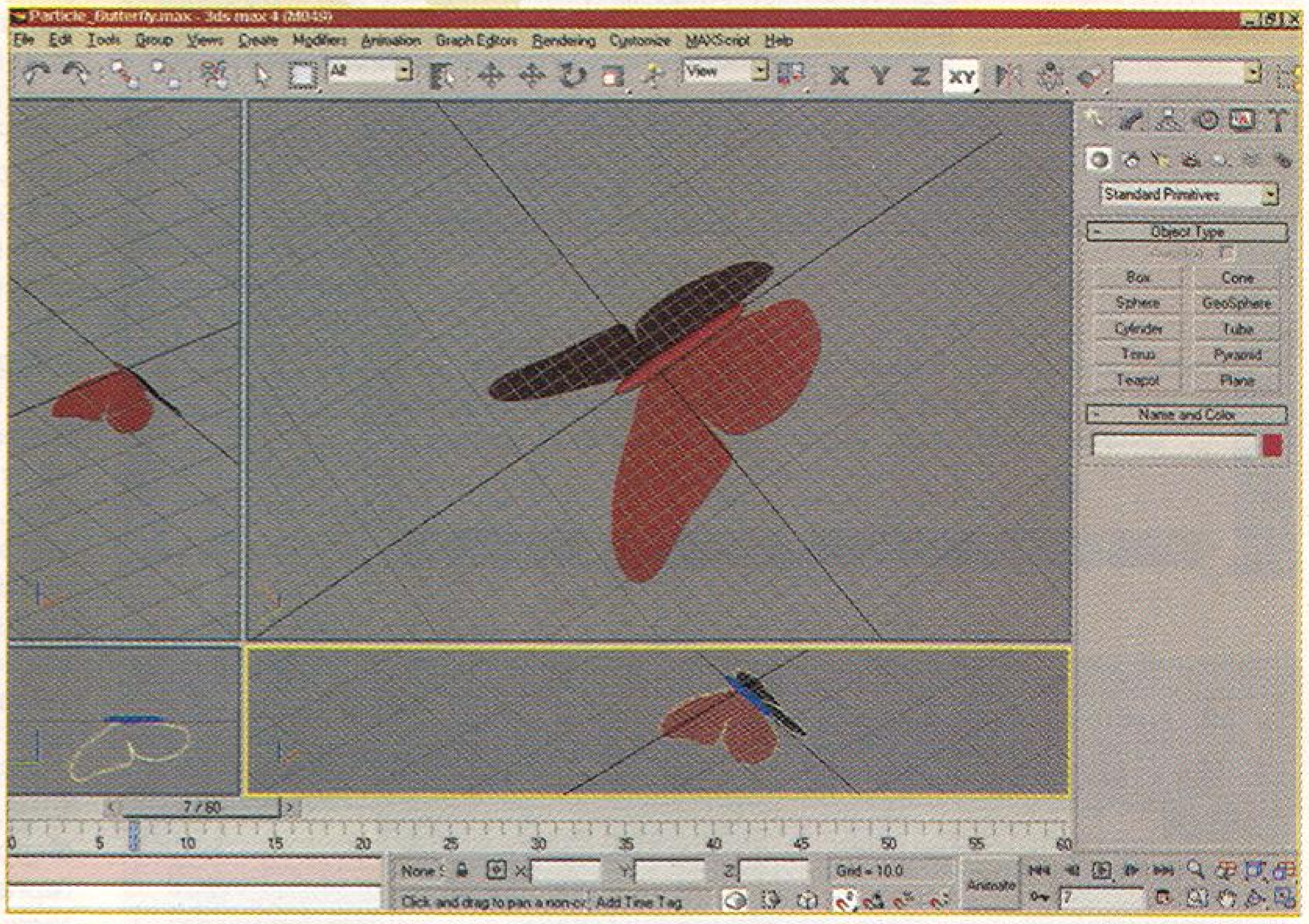
Detalii, detalii...

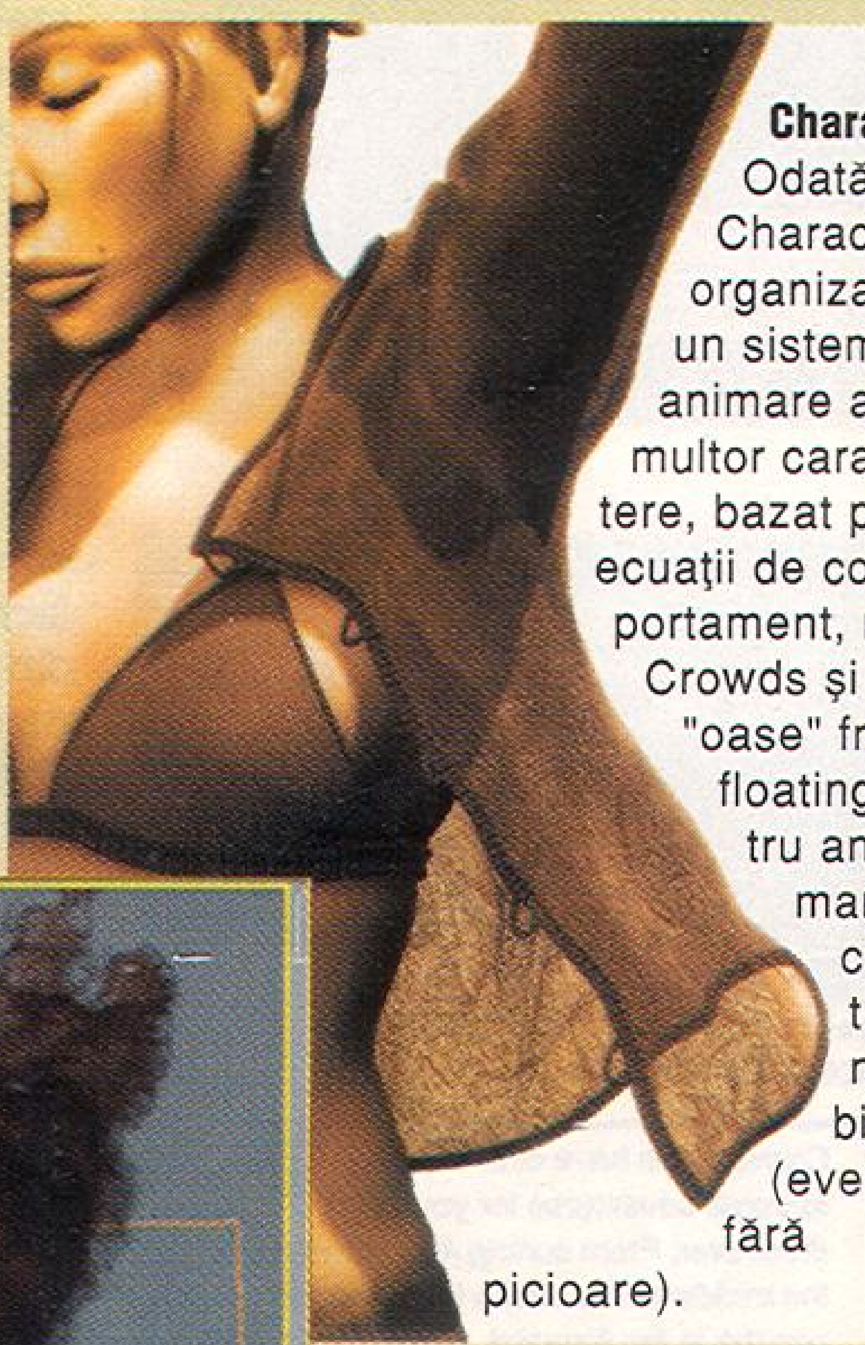
Animația sau imaginea finală pot fi randate sub formă de stream-uri, iar acestea nu se mai reduc acum la imaginea în sine și alpha channel, ci pot cuprinde și alte tipuri de date: specularitatea, umbrele, reflexiile etc. Astfel, o animație poate fi modificată și după ce a fost randată. Cam în același scop poate fi folosită și opțiunea Z-map, care are drept output o imagine în care obiectele sunt reprezentate în tonuri de gri, ale căror intensitate variază în funcție de distanța la care se află de cameră. Această imagine (sau animație) poate fi importată în combustion* de exemplu, pentru editare video și inserare de efecte. Efectul depth-of-field este generat în mai multe treceri și în consecință arată mai bine. De asemenea el are și preview în viewport, deci puteți avea o oarecare idee despre ce să așteptați de la imaginea finală.

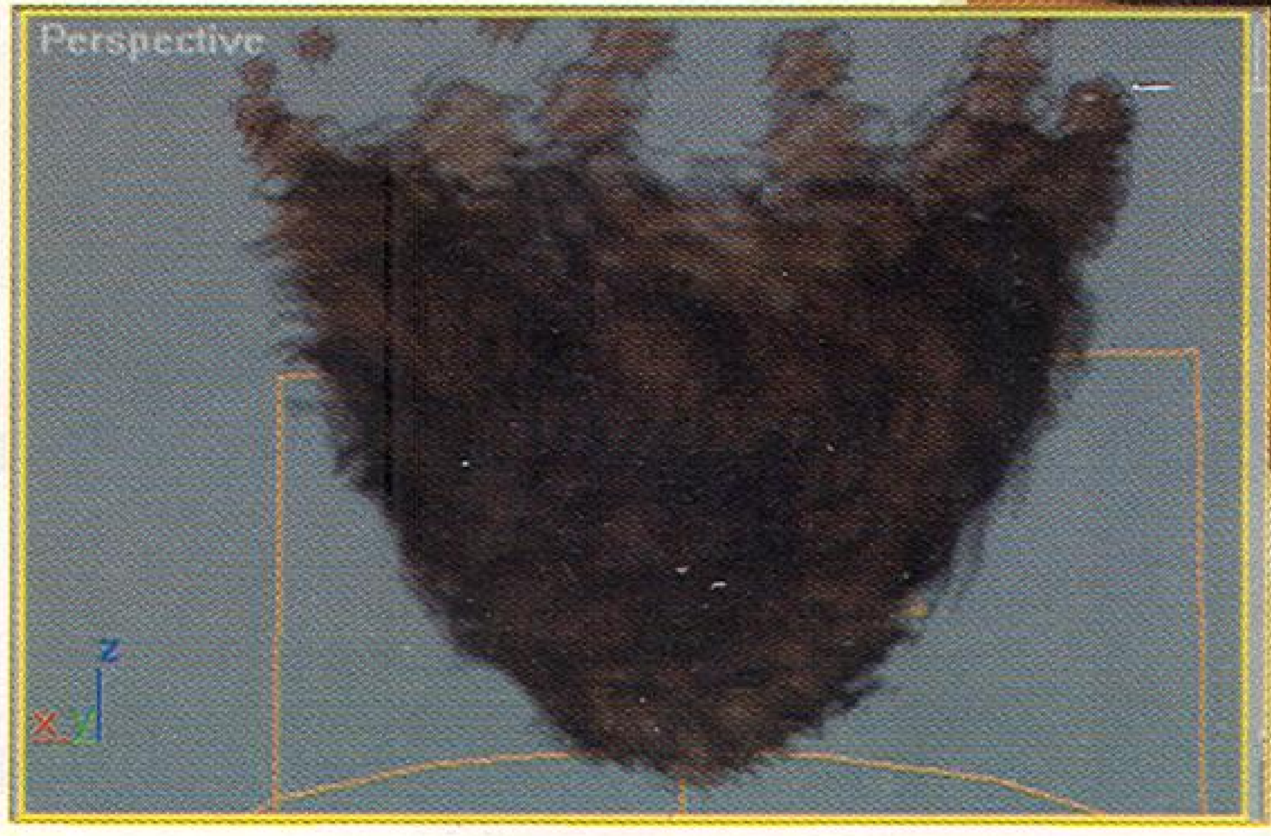
Concluzia...

...nu poate fi decât una singură. Deși nu are atât de multe îmbunătățiri pe cât s-ar fi așteptat unii, versiunea a patra a Max-ului nu trebuie să vă lipsească din colecția de programe. Mai ales că la scurt timp după release-ul oficial de la sfârșitul lu ianuarie 2001 va apărea și gMax-ul..., ce va fi bazat pe aceeași arhitectură.









Character Studio 3

Odată cu 3d studio max 4 a fost lansat și Character Studio 3. Noutățile importante sunt organizarea în clip-uri a animațiilor hand-made, un sistem de animare a mai multor caractere, bazat pe ecuații de comportament, numit Crowds și "oase" free floating pentru animarea creaturilor nonbipede (eventual fără picioare).

Detalii

Producător:
Discreet
www.discreet.com/animation

Distribuitor:
A&C International
Tel: N/A
Preț: N/A

Aprecieri:

(+)
- motorul de randare alternativă Active Shade
- polyobjects
- suport pentru DirectX 8 în viewporturi

(−)

Detalii tehnice:

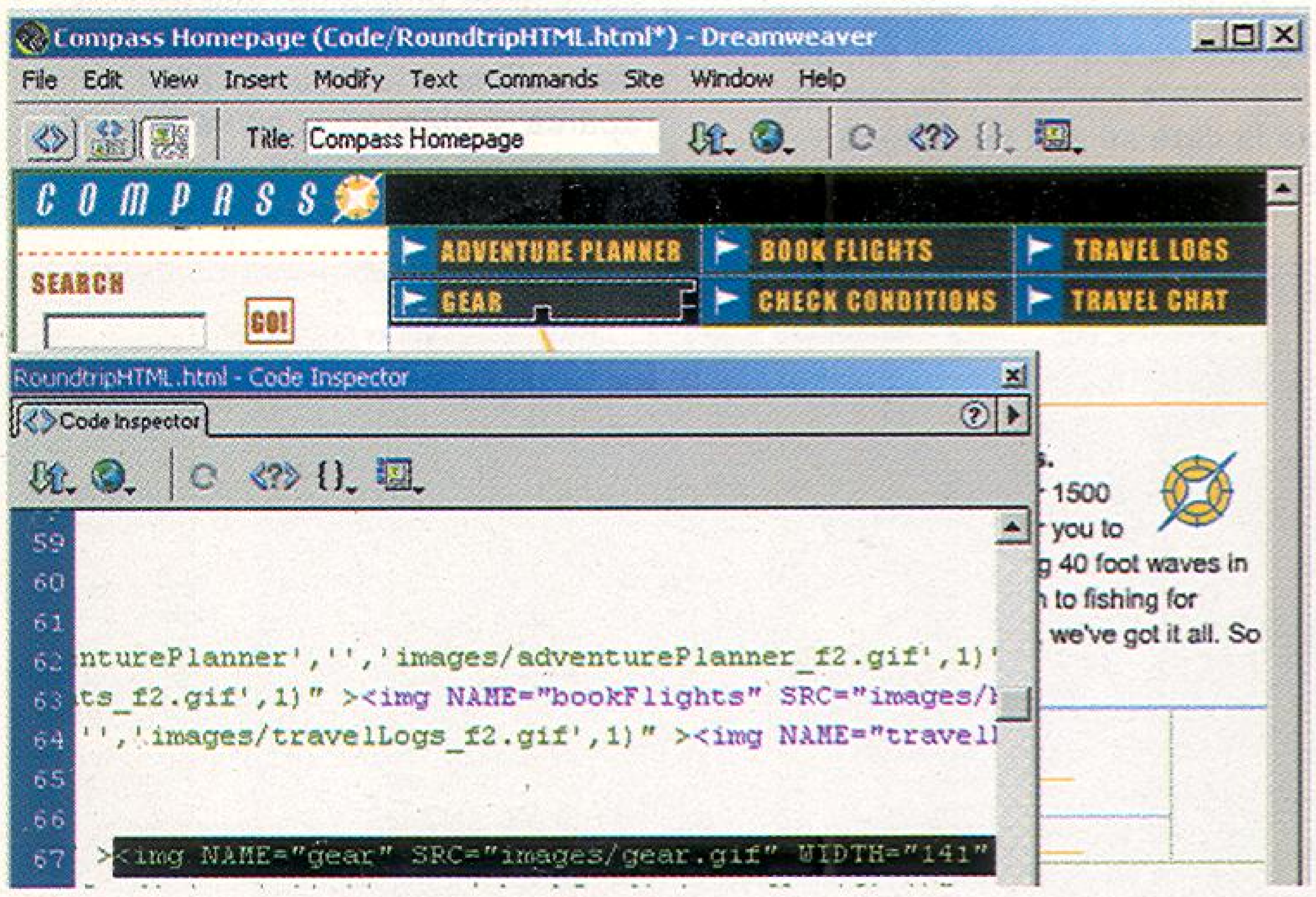
Procesor:	Pentium III 500
Video:	Direct 3D/Open GL
Memorie:	128-256 RAM
Hard disk:	120-400 Mb

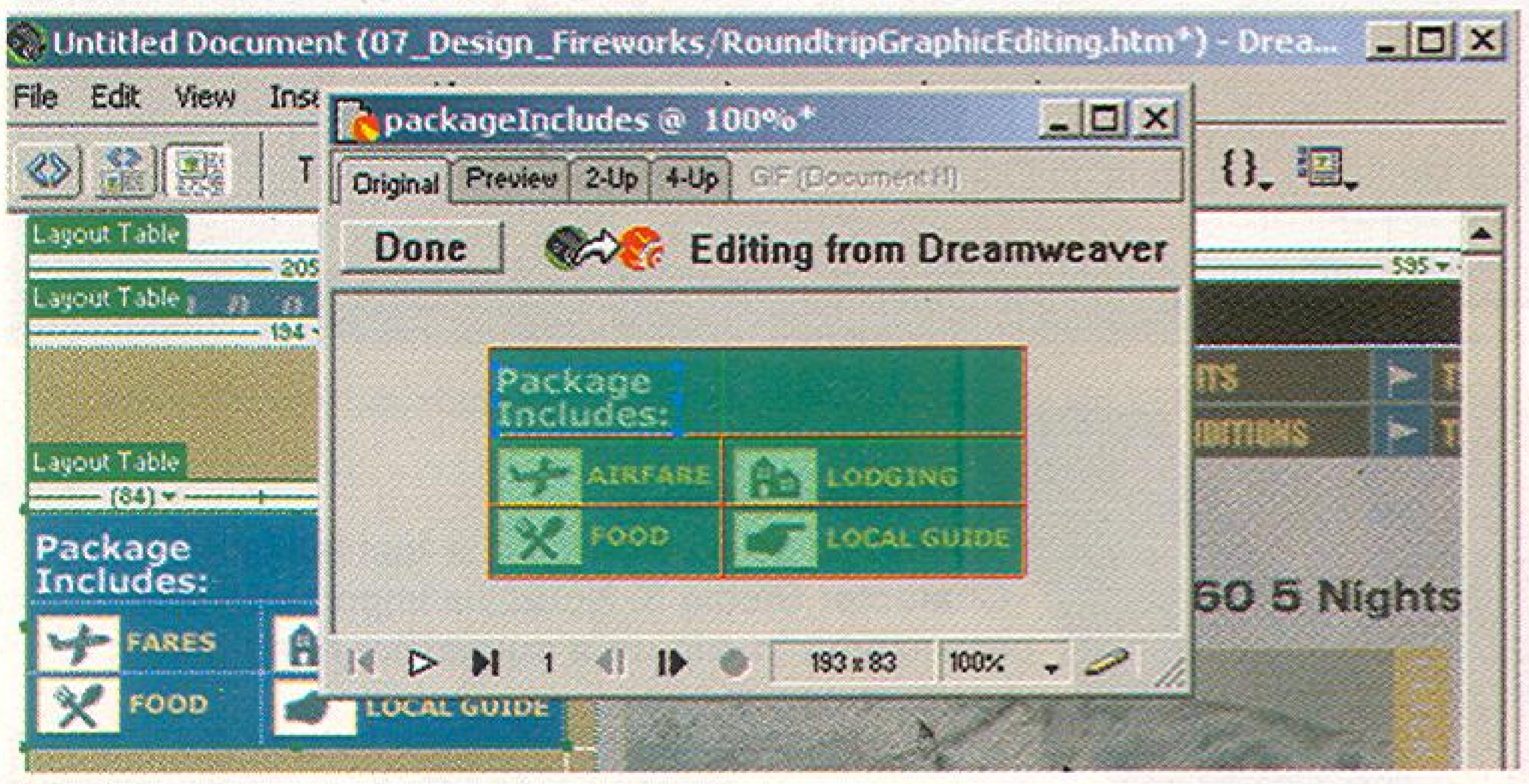
Verdict 9.9

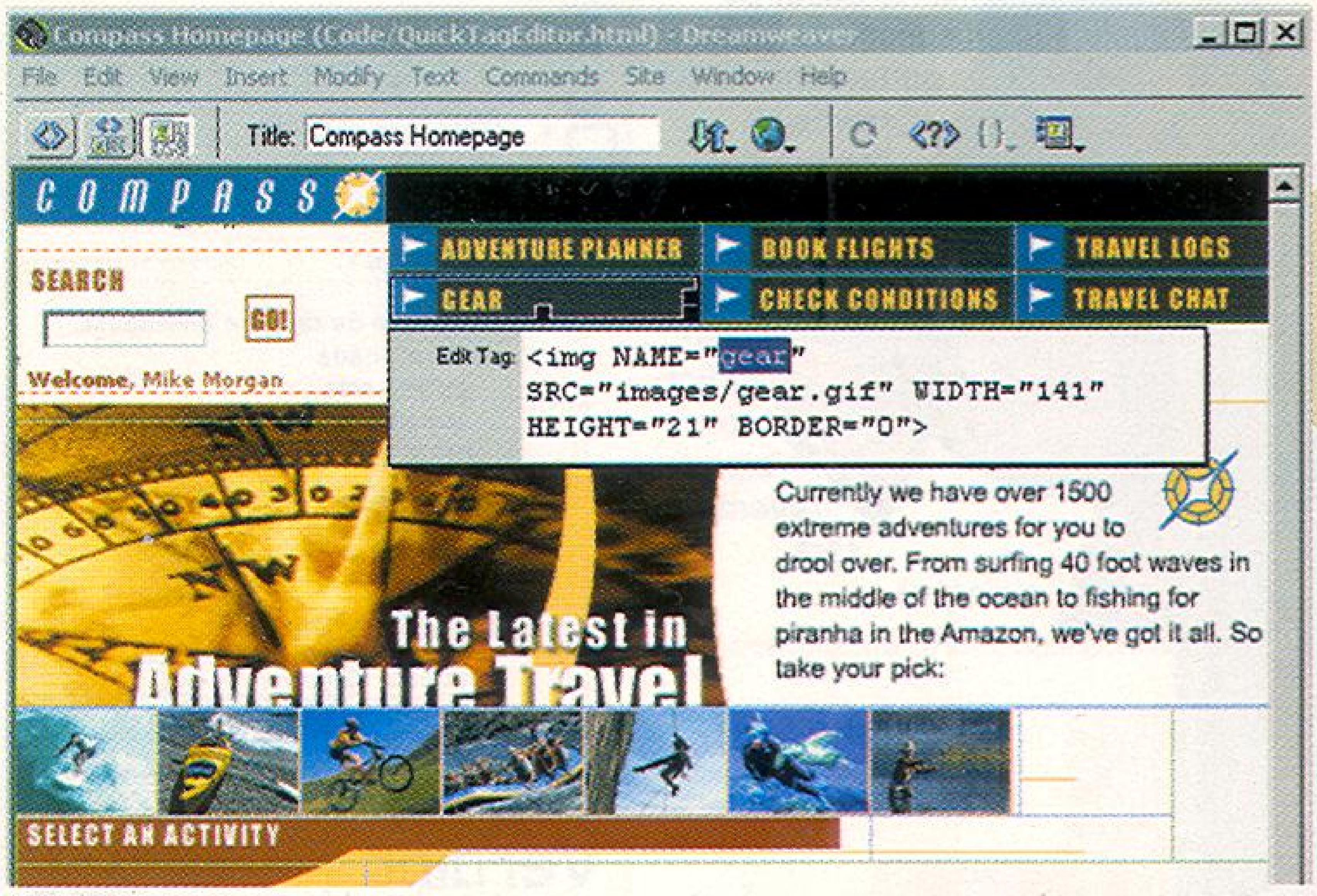
Un editor de text integrat permite editarea codului HTML sau introducerea de script-uri în Code View, o alternativă pentru mai vechiul Design View.

Macromedia Dreamweaver 4

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț







De-a lungul timpului s-a dovedit că acest program este preferat deopotrivă de începători și profesioniști: primii îl preferă pentru interfața sa simplă și eficientă, iar ceilalți pentru controlul deosebit asupra layout-urilor, opțiunile de optimizare ale imaginilor incluse și acțiunile interactive (interactive behaviours).

Până la apariția acestei versiuni, una dintre marile nemulțumiri ale utilizatorilor mai avansați în webdesign a fost ineficacitatea editării directe a codului sursă în Dreamweaver. Ei bine, acum nu mai au de ce să se plângă: un editor de text integrat permite editarea codului HTML sau introducerea de script-uri în Code View, o alternativă pentru mai vechiul Design View. Editorul este dotat cu propriul său toolbar, reprezentarea automată a codului cu diverse culori, numere de linie și autoindenting. El poate fi accesat fie fullscreen, fie în splitscreen, iar schimbările făcute în cod au efect real time în Design View.

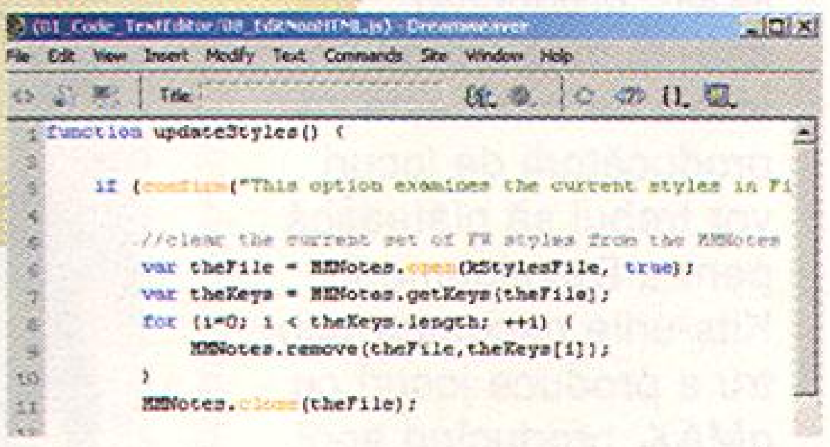
Pe lângă Design View și Code View, nu trebuie uitat că mai este disponibil și un al treilea mod de reprezentare a paginii, în speță Layout View. Acesta simplifică extrem de mult realizarea layout-urilor bazate pe tabele, împărțirea în rînduri și coloane făcându-se dinamic. Adăugarea de noi căsuțe și redimensionarea celor vechi devine astfel floare la ureche. Practic adăugarea unei noi căsuțe în tabel se face printr-o simplă operațiune de drag&drop. Se pot adăuga spacere în interiorul unei căsuțe din tabel, iar autostretching-ul se face automat sau controlat de utilizator. Acest mod de lucru se apropie de Layout Grids-ul din Adobe GoLive 5, dar îl depășește de departe. O altă opțiune nou apărută este fereastra Assets, care ia locul mai vechii Library, dând posibilitatea utilizatorului să acceseze URL-uri, imagini, scripturi, palete de culori, template-uri și alte tipuri de fișiere multimedia dintr-un singur loc. Ele pot fi organizate în subfoldere, iar cele mai des folosite pot fi marcate ca Favourites.

Integrarea cu restul programelor de la Macromedia a fost îmbunătățită, Fireworks și Flash putând fi lansate din Dreamweaver pentru a edita obiectele in-place. Integrarea cu Fireworks a fost denumită Roundtrip Graphics (ca să sune bine alături de Roundtrip HTML și alte Rountrip-uri



inventate de Macromedia), iar în ceea ce privește Flash-ul el nu este chiar atât de necesar din moment ce începând cu această versiune Dreamweaver are posibilități limitate de a genera chiar el Flash: rollover-e bazate pe text și butoane SWF customizabile.

Cu mențiunea că lansarea Dreamweaver 4 este acompaniată de lansarea lui UltraDev 4, care se bucură de aceleași îmbunătățiri ca și Dreamweaver-ul (fereastra de Code View și codarea cu culori se adaptează în funcție de ce scrieți: ASP, JSP sau CFML), nu-mi rămâne decât să spun: web designeri, pe el!



Detalii

Producător:
Macromedia
www.macromedia.com

Distribuitor:
Romsym Data
Tel: 323.14.32
Preț: N/A

Aprecieri:

(+)
- layout interactiv de tabele
- script editor integrat
- rountrip code, roundtrip graphics, rountrip bla-bla

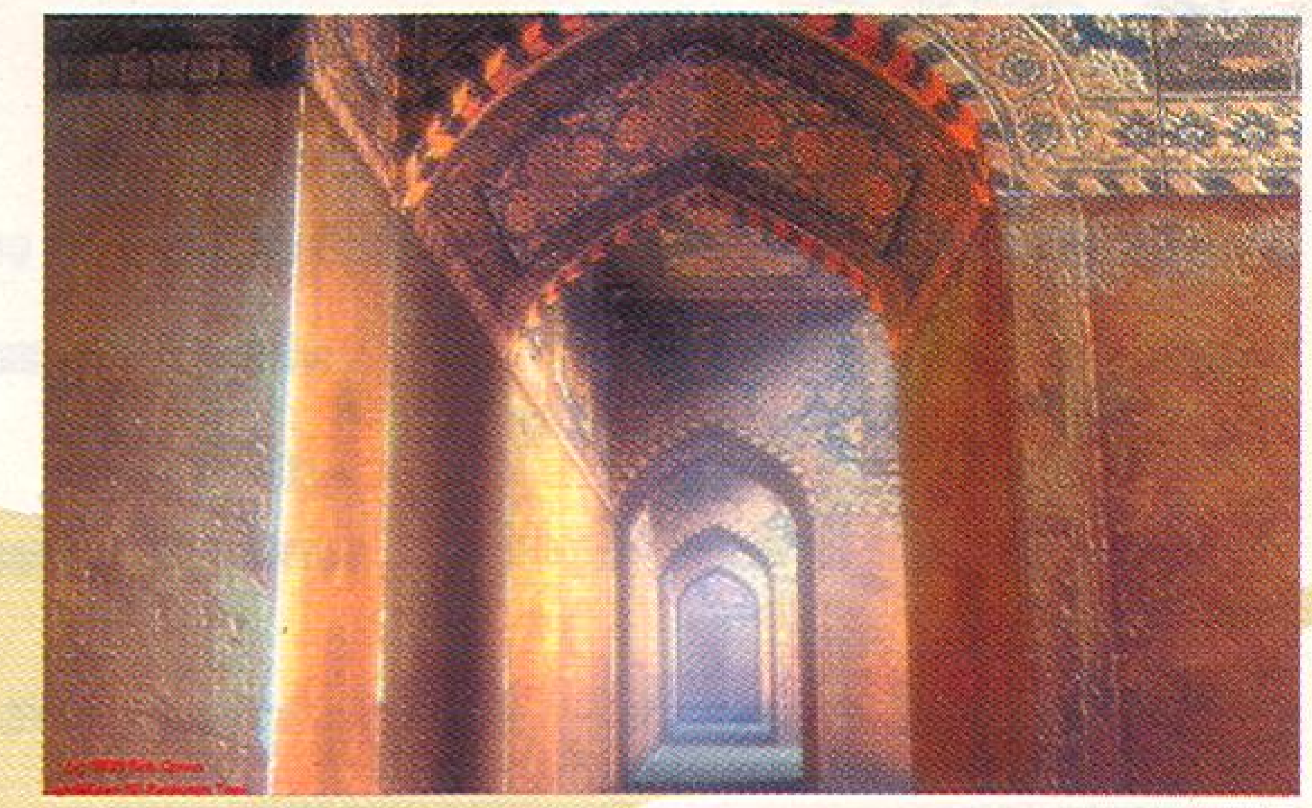
(−)

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 133
Video:	Win 9x/Me/NT/2000
Memorie:	32 RAM
Hard disk:	30-40 Mb

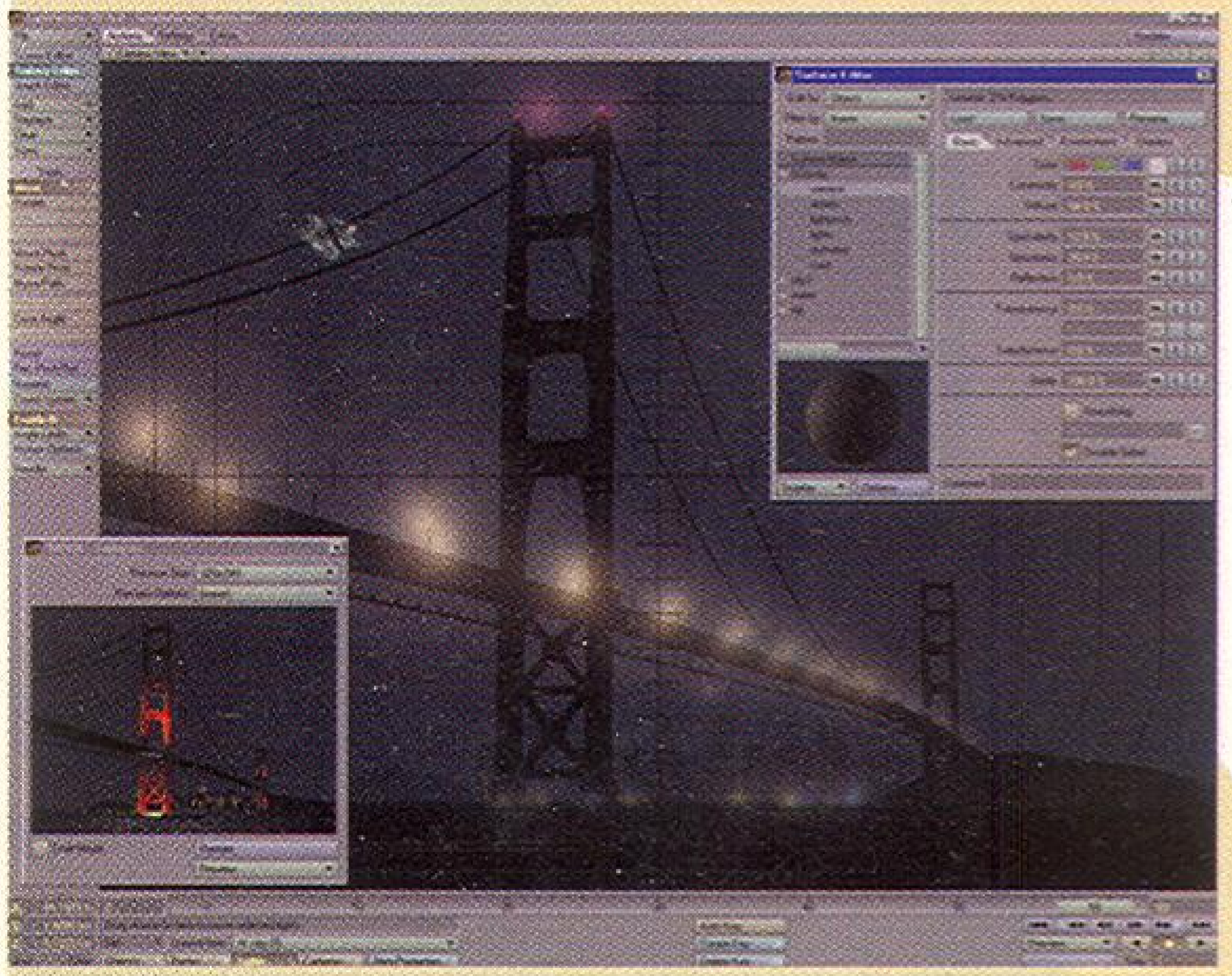
Verdict 8.9

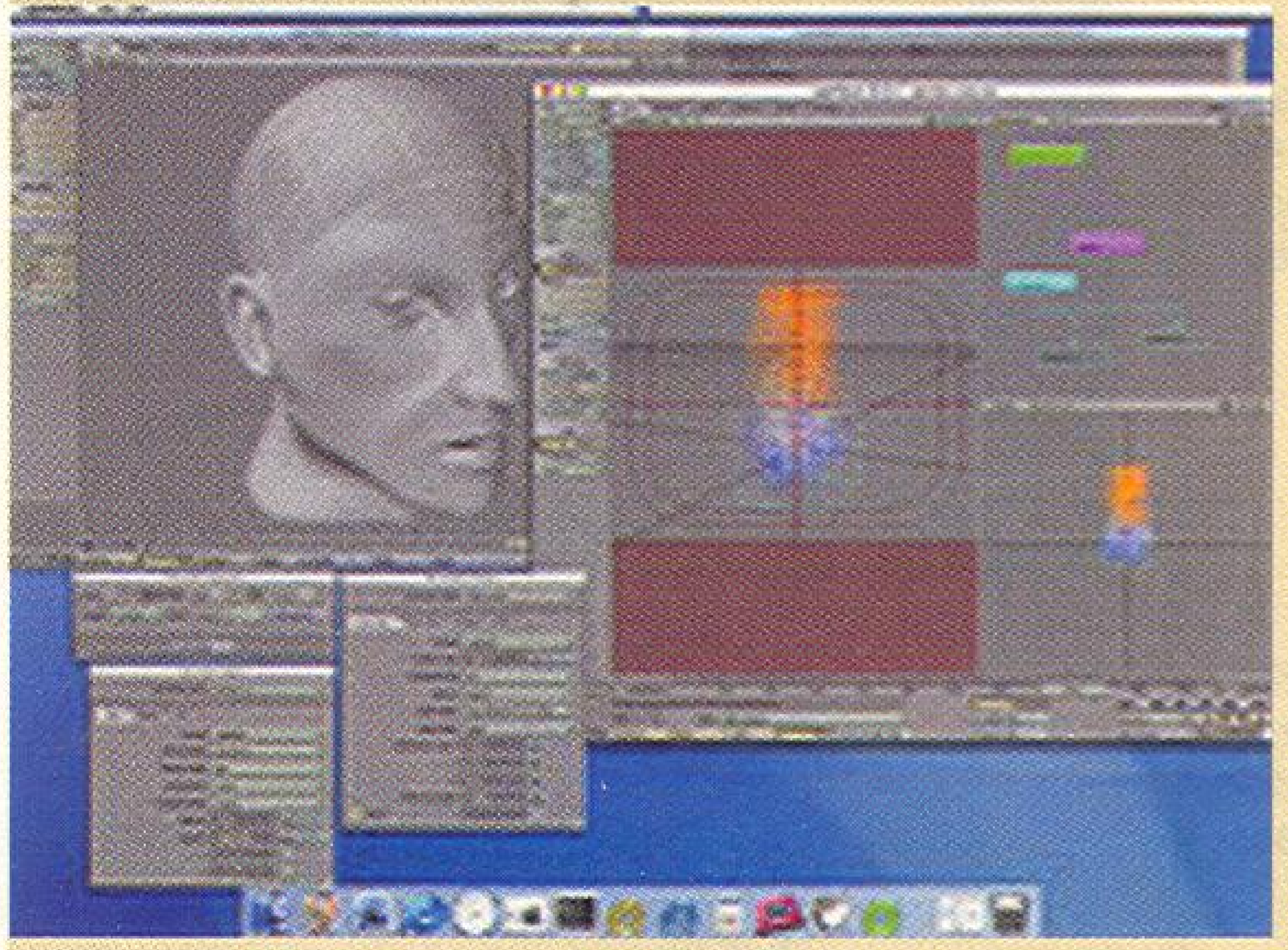
Fără el Babylon 5, Star Trek Voyager, Starship Troopers, Lost in Space sau Pitch Black ar fi arătat mai sărace în efecte speciale.



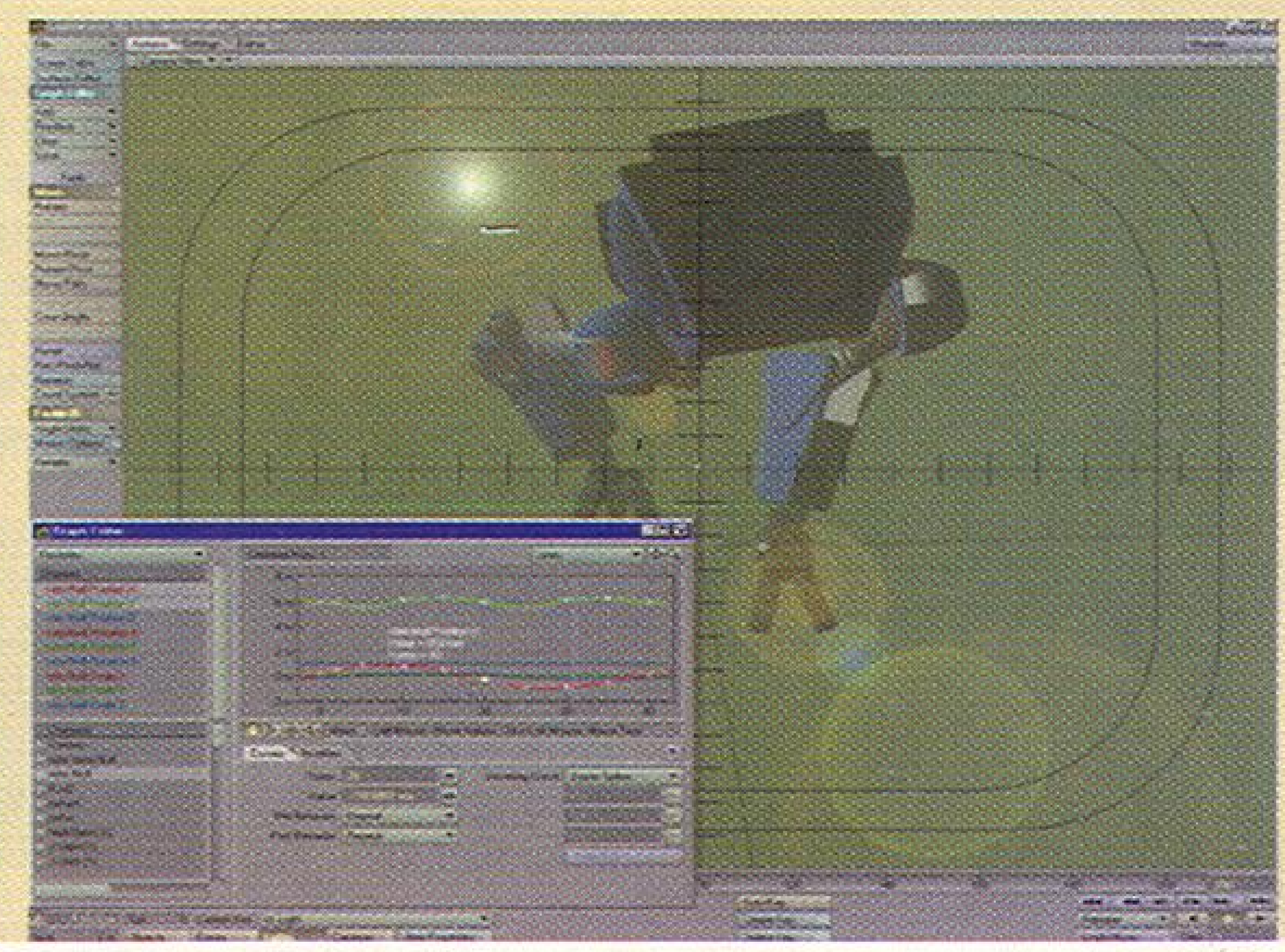
Lightwave 6.5

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț









După ce au dat lovitura cu Lightwave 6, o nouă versiune a unui program clasic fără de care filme gen Babylon 5, Star Trek Voyager, Starship Troopers, Lost in Space sau Pitch Black ar fi arătat mai sărace în efecte speciale, programatorii de la Newtek s-au apucat să lucreze la un upgrade, dar cuprinși de entuziasm, respectivii au uitat să mai pună punct la impresionanta listă de îmbunătățiri, astfel că în final s-au trezit că au un update cât jumătate din dimensiunile programului original, ce merită un salt cu numărătoarea direct la 6.5.

Iar dacă ținem cont că, după cum arătam acum două-trei numere, Lightwave deja putea să se laude cu radiozitate caustică și volumetrică, High Dynamic Range Imaging, soft body dinamics și hypervoxels, acest update survine oarecum ca cireașa pe un tort deja debordând de frișcă și cremă. Dar să vedem despre ce e vorba...

Sistemul de particule a fost upgradat la o funcționare real time: adăugați un emițător de particule în scenă și apoi din panel-ul Properties apăsați butonul Play. Acum puteți modifica direcția în care este aruncat jetul de particule, puteți adăuga gravitație și vibrații (da, vibrații, utilizatorii de Max n-au parte de așa ceva) și să vedeți efectul acestora în timp real în timp ce particulele sunt emise continuu. Iar dacă mai combinați acest lucru cu Hypervoxelii, ce accelerează randarea particulelor și pot interacționa cu obiectele înconjurătoare, aveți posibilitatea să creați de exemplu sânge care se împrăștie în mod realist pe pereți (realist e mult spus - dacă știți cum se împrăștie sângele realist pe pereți înseamnă că ar trebui să citiți revista în închisoare...). Motion Designer a fost integrat în totalitate în interfața Lightwave, conlucrând cu efectele de particule, dar păstrându-și calitatea de manager pentru soft body dinamics (de exemplu o bucată de pânză ce cade și se mulează pe o bilă, fără nici o intervenție din partea utilizatorului).

O altă opțiune extrem de interesantă pentru cei ce nu au sisteme performante este LW Baker, ce vă dă posibilitatea să "fixați" în materialul obiectului caracteristicile de radiozitate, caustică și umbre, acestea putând fi oprite după primul frame randat. Practic randați doar primul frame ce calculează iluminarea globală, umbrele și restul caracteristicilor, iar acestea devin parte integrantă din materialul cu care sunt texturate obiectele, ceea ce duce la o scădere semnificativă a timpului de randare, amplificată dacă folosiți HDRI (High Dynamic Range Imaging).

Codul pentru iluminare a fost rescris parțial pentru sursele de lumină lineară și area lights, iar acum se poate opri iluminarea per object, cum se putea de la bun început în Max. Pentru luminile volumetrice există acum bounding boxes, care vă dau o idee despre extinderea efectului. Keyframingul a fost și el îmbunătățit prin adăugarea de motion channels pentru rotație, deplasare și scalare. Pentru animații de mare viteză se poate aplica blur pe imaginile de fundal. Programul Video Toaster a fost inclus în versiune full, permițând montarea și editarea animațiilor sau combinarea cu secvențe video reale.

Update-ul este gratuit pentru cumpărătorii lui Lightwave 6, care costă totuși aproape 2000$.



Detalii

Producător:
Newtek
www.lightwave6.com

Distribuitor:
N/A
Preț: Gratuit pentru utilizatorii 6.1

Aprecieri:

+ sistem de particule cu modificare realtime
+ Video Toaster full
+ Motion Designer integrat în totalitate

− o interfață care mă enervează

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium III 500
Video:	OpenGL/Direct3D
Memorie:	128 RAM
Hard disk:	50-120 Mb

Verdict 9.6

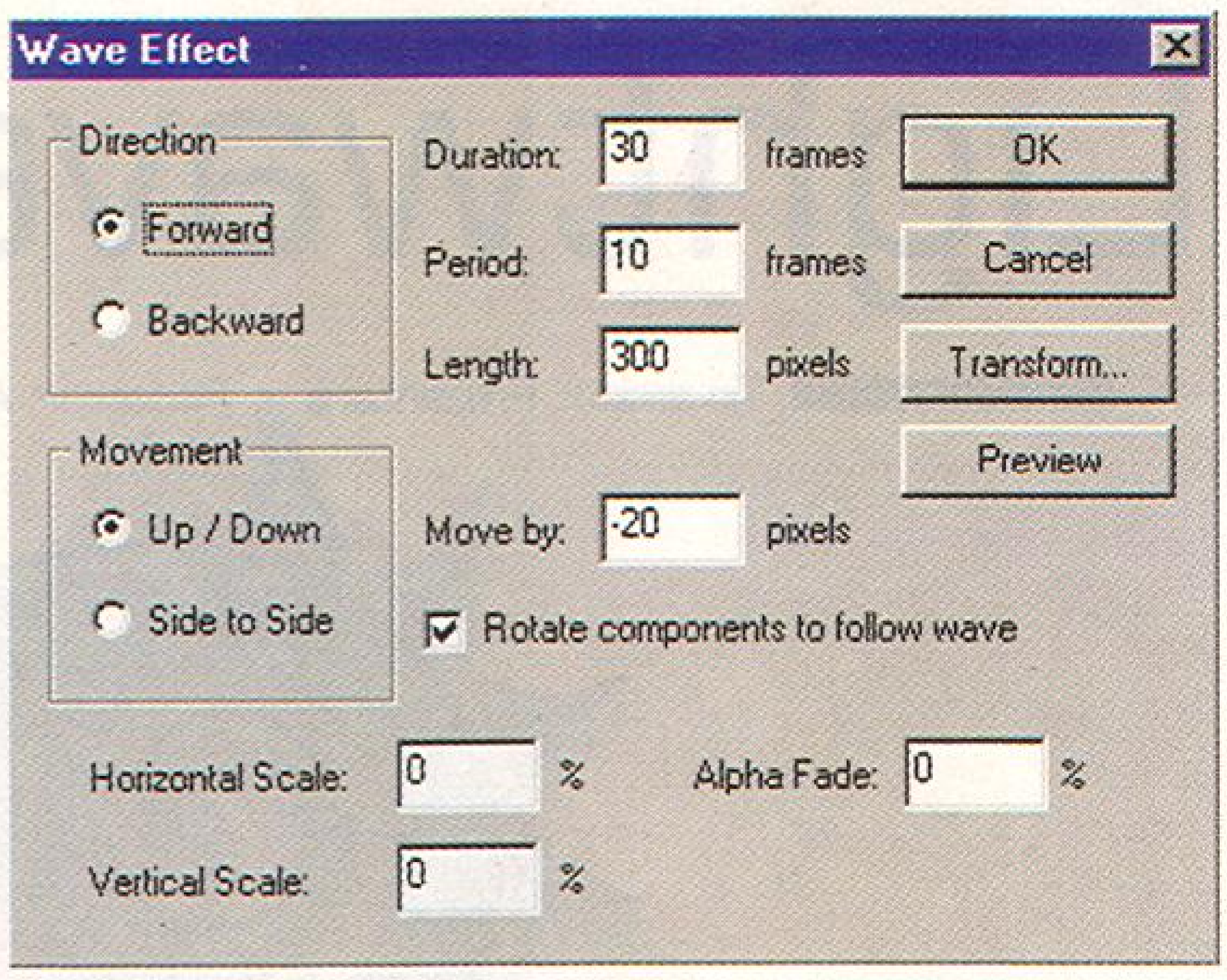
O variantă simplificată de Flash, care însă vă ajută să creați efecte spectaculoase.

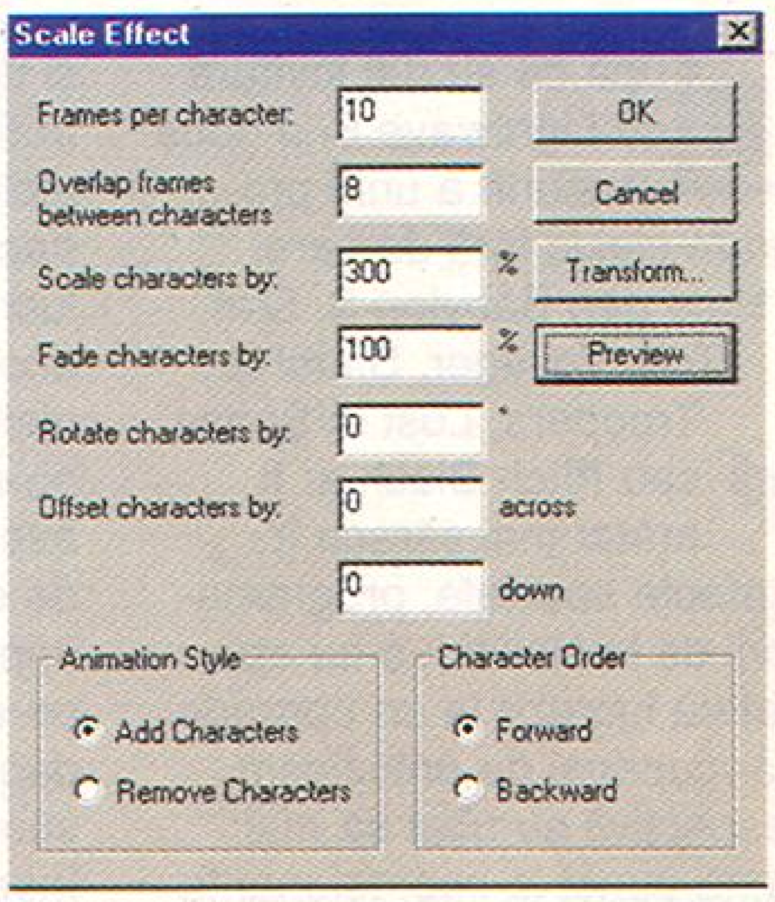
Swish 2.0

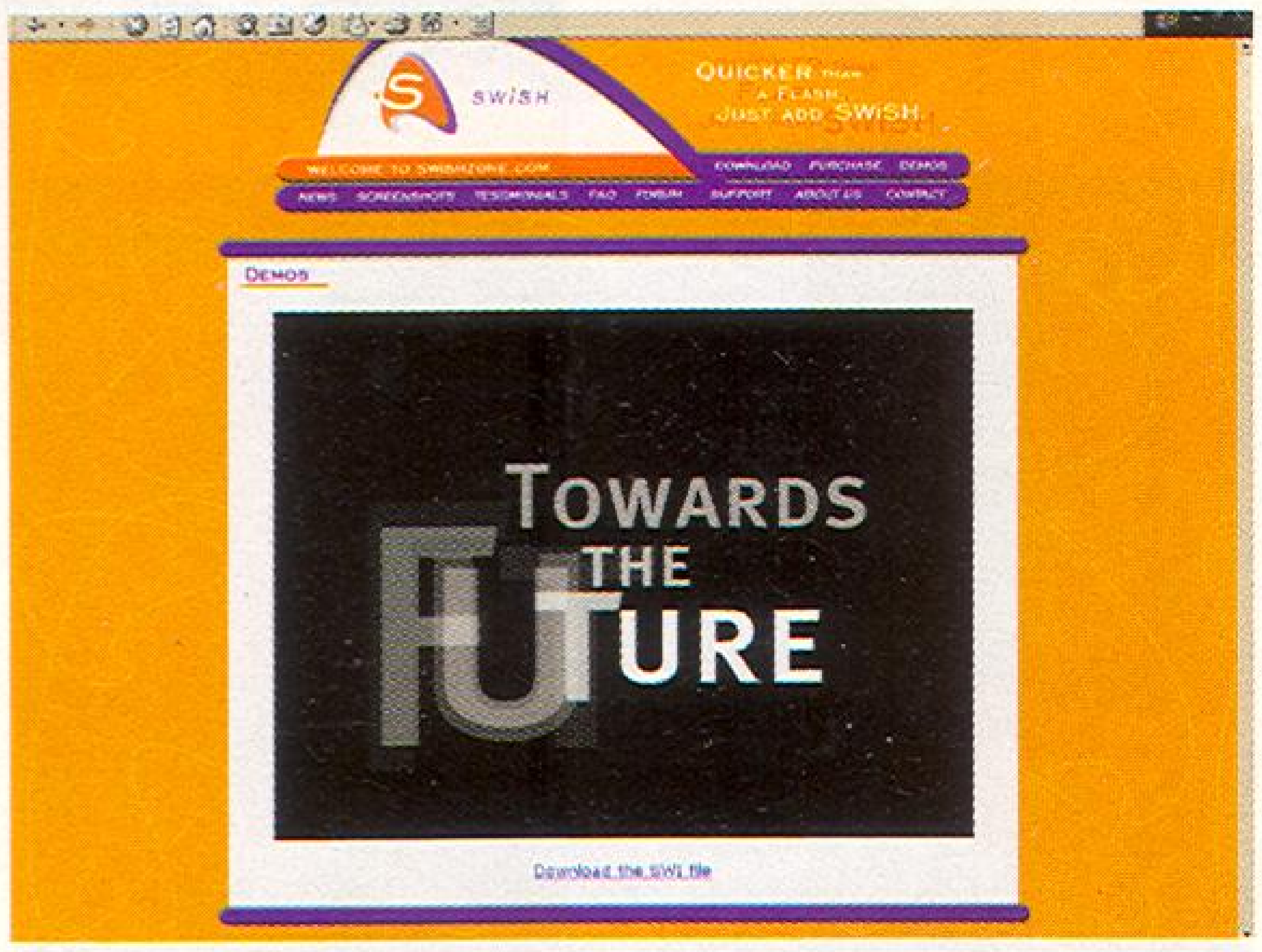
Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț

Îmi plac paginile făcute în Flash și îi admir în secret pe cei care reușesc să creeze efecte spectaculoase prin propriile lor eforturi, fără să se folosească de tutoriale luate de pe Internet. Dar adevărul este că, începător fiind, nu reușești să faci mare lucru dacă nu citești măcar manualul (pentru cei câțiva care îl au) sau câteva tutoriale luate de pe Internet. Pentru că deși este instrumentul ales de cei mai mulți web designeri pentru a crea animație pentru Internet, Flash-ul este încă departe de a atinge idealul "e simplu să faci animații complexe cu el".

Din fericire însă, Macromedia a vîndut tehnologia Flash și altor producători de software (printre care se numără și Adobe, care însă nu a reușit să facă mare lucru cu Live Motion), astfel că au început să apară și alte programe, mai simple, mai atractive.



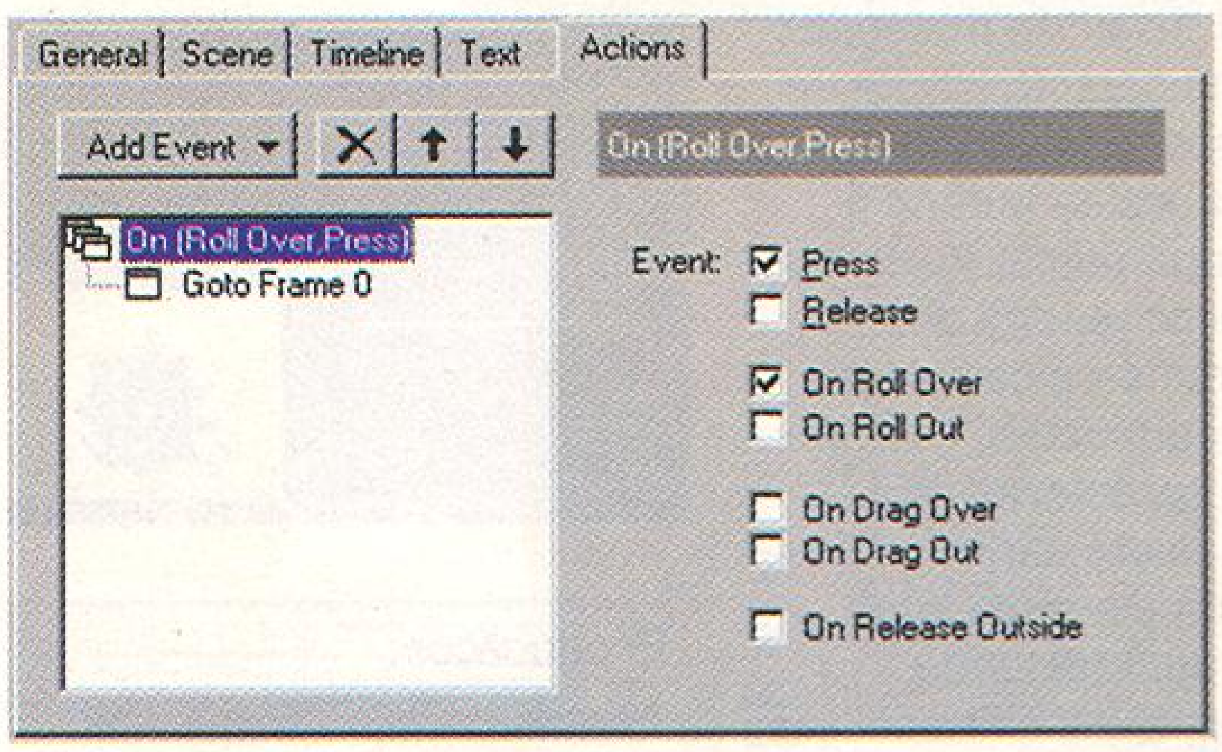




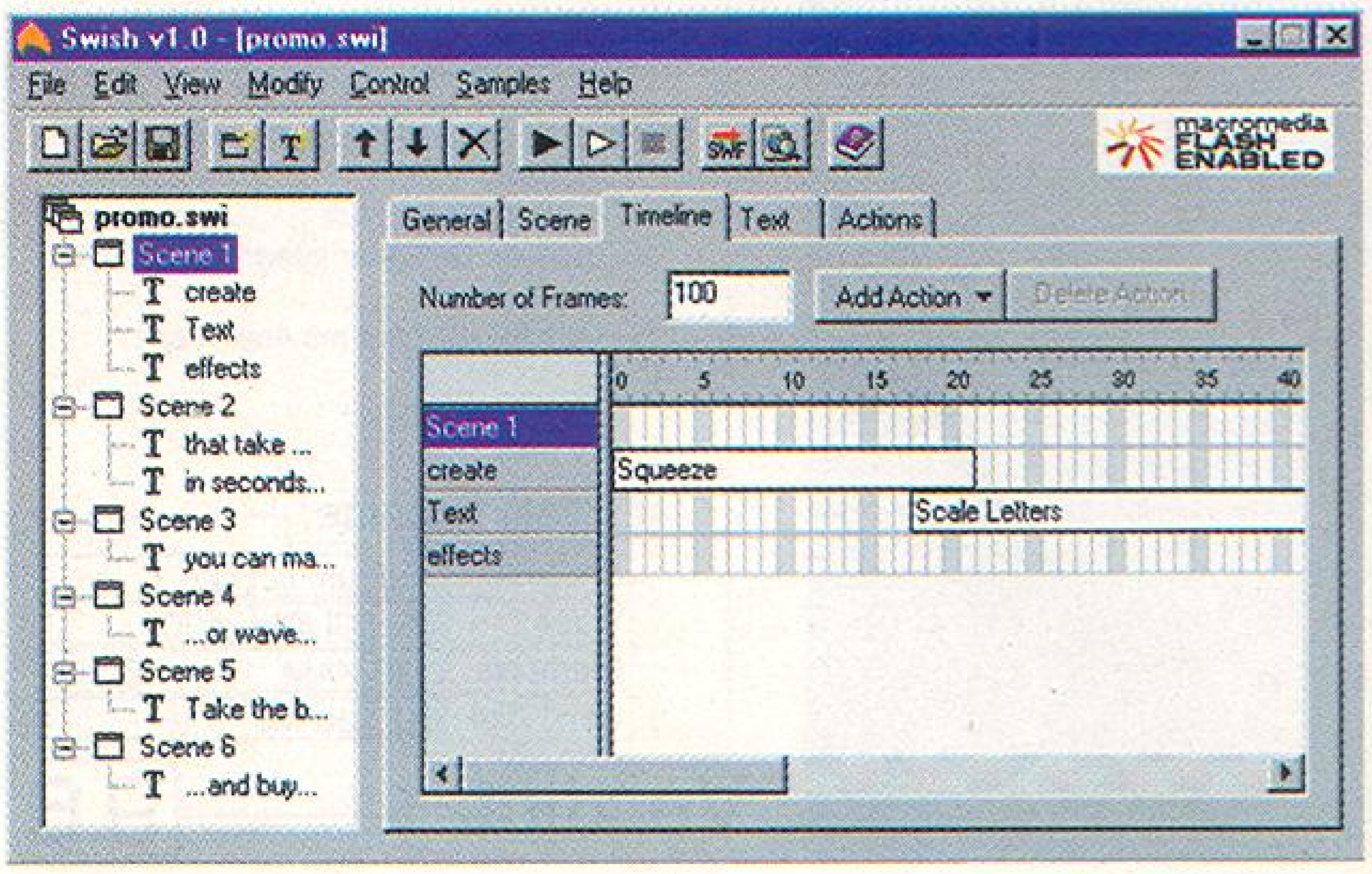




Printre acestea se numără și SWiSH, o variantă simplificată de Flash, care însă vă ajută să creați efecte spectaculoase fără să aveți nici cea mai mică idee despre Flash sau Action Scripting (parte pe care am urât-o întotdeauna, și la Flash, și la Director). Să faci textul să apară pe ecran ca și cum ar fi bătut la o mașină de scris îți poate lua ore în Flash dacă nu știi foarte bine ce faci. Dar este de ajuns să știi ce vrei și poți obține efectul respectiv în SWiSH în mai puțin de jumătate de minut. Luat la bani mărunți, programul are cam aceleași capacități ca și Flash-ul: grafică și animație vectorială în principal, cu diferența că SWiSH este mai orientat către animația de text, acesta putând fi considerat punctul său forte. Îi lipsește complexitatea fratelui său mai mare de la Macromedia, dar cine are nevoie de ea?



Efectele pentru text pot fi împărțite în două categorii principale: simple și complexe. Cele simple sunt clasicele fade in/out, slide in/out, blur, deplasare pe cele patru axe și scalare. Dintre cele complexe, cel mai spectaculos este Explode, secondat în opinia mea de Vortex. Tot în această categorie se mai găsesc: Alternate Characters, Squeeze, Typewritter, Wave, Scale și Revert Characters sau 3D Spin. Cea mai simplă metodă de a utiliza un efect este să introduceți un text, apoi să selectați efectul dorit din meniul dropdown aflat deasupra timeline-ului. Iar dacă setările implicite nu vă sunt de ajuns, le puteți configura în detaliu din fereastra de proprietăți a fiecăruia în parte.



Filmelor li se pot adăuga acțiuni simple gen Play, Stop, Go To URL sau Go to Frame. Versiunea 1.0 de la SWiSH nu avea posibilitatea de a importa imagini sau sunet, problemă rezolvată în 1.5, acum putînd fi importate imagini în formatele obișnuite pe web, precum și sunet (wav și mp3). Animațiile realizate pot fi exportate .swf în Flash sau Director.

Versiunea actuală este 2.0, dar ea se află încă în stadiu alfa, disponibilă spre download ca atare de pe site-ul www.swishzone.com

Detalii

Producător:
Swishzone
www.swishzone.com

Distribuitor:
N/A

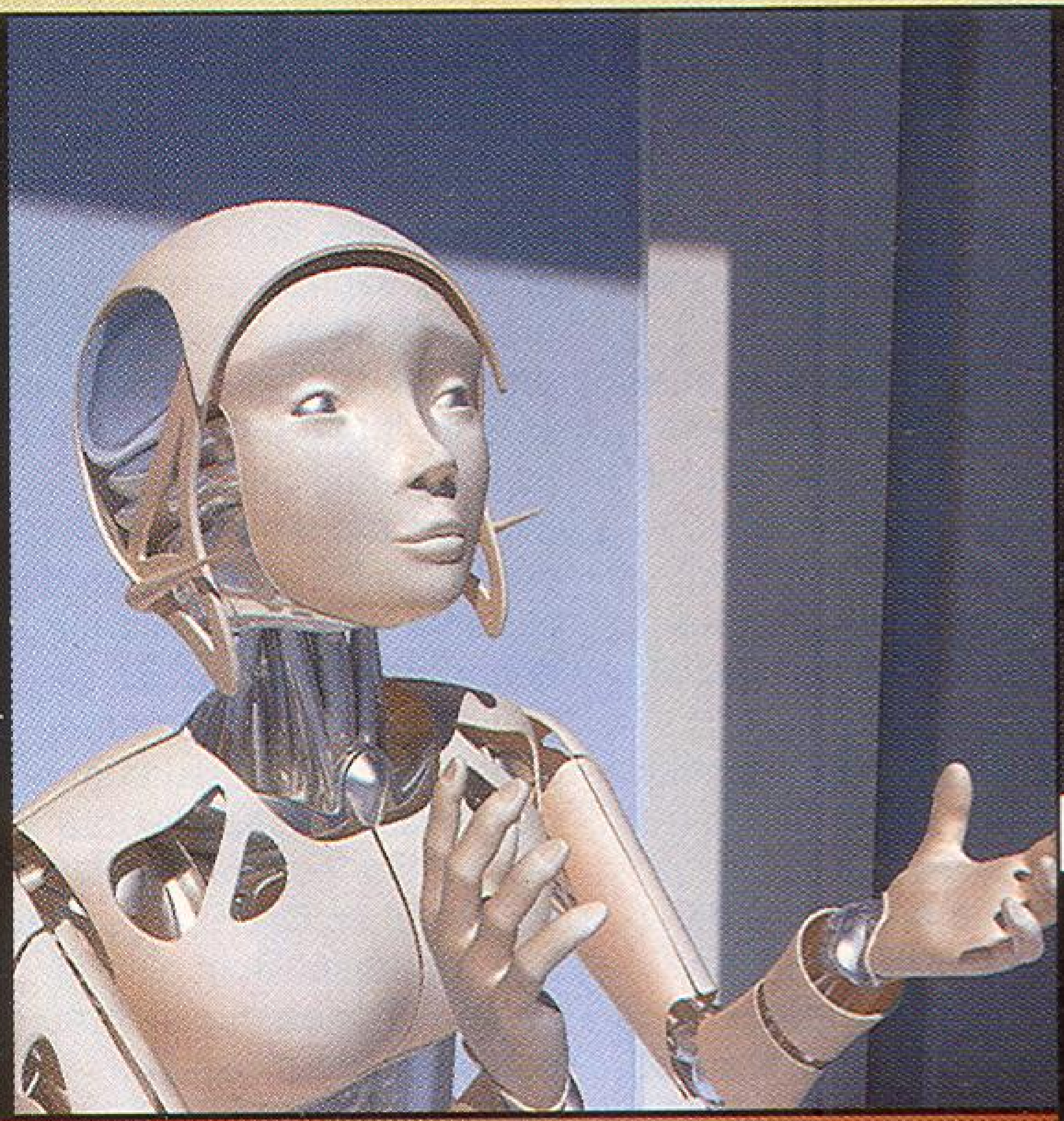
Aprecieri:
- Excelent pentru cei cărora le-ar place să aibă Flash în pagină, dar sunt influențați negativ de dificultățile prezentate de programul de la Macromedia
- Ar fi putut simplifica mai multe din opțiunile Flash-ului.

Detalii tehnice:

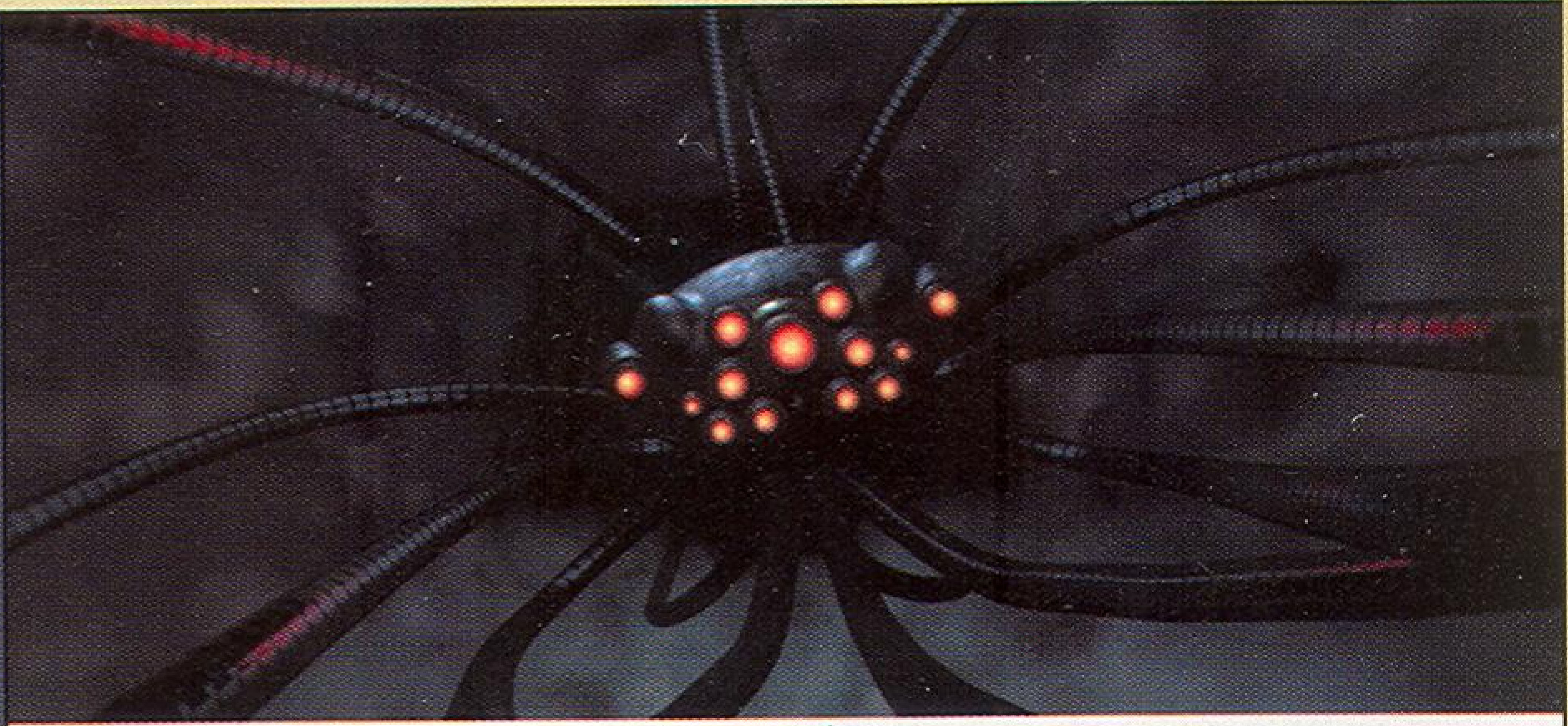
Procesor:	Pentium II 350
Video:	DirectX
Memorie:	32 MB RAM
Hard disk:	10-15 MB

Verdict 8.6

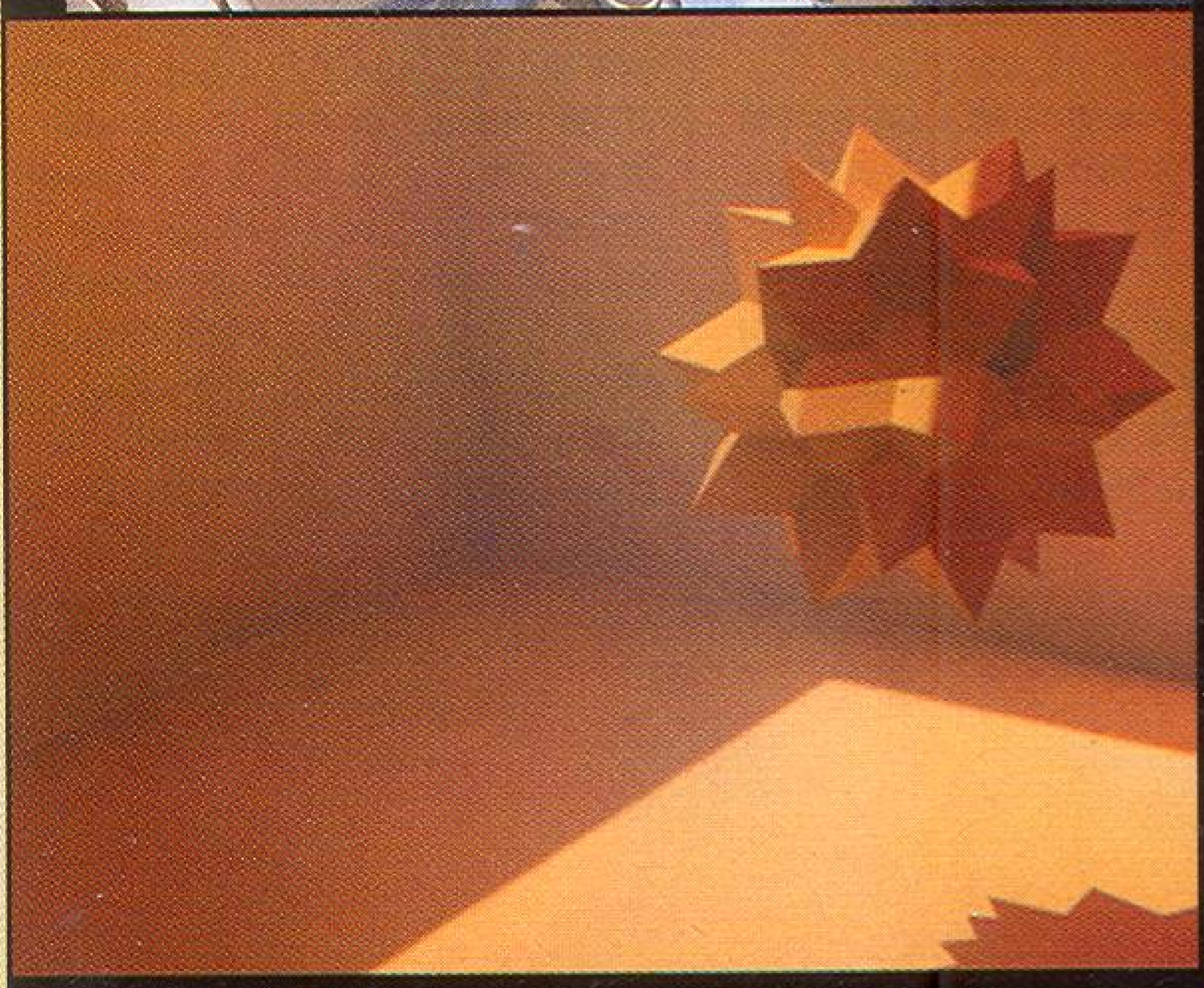
Galerii Xtreme



bunavestire



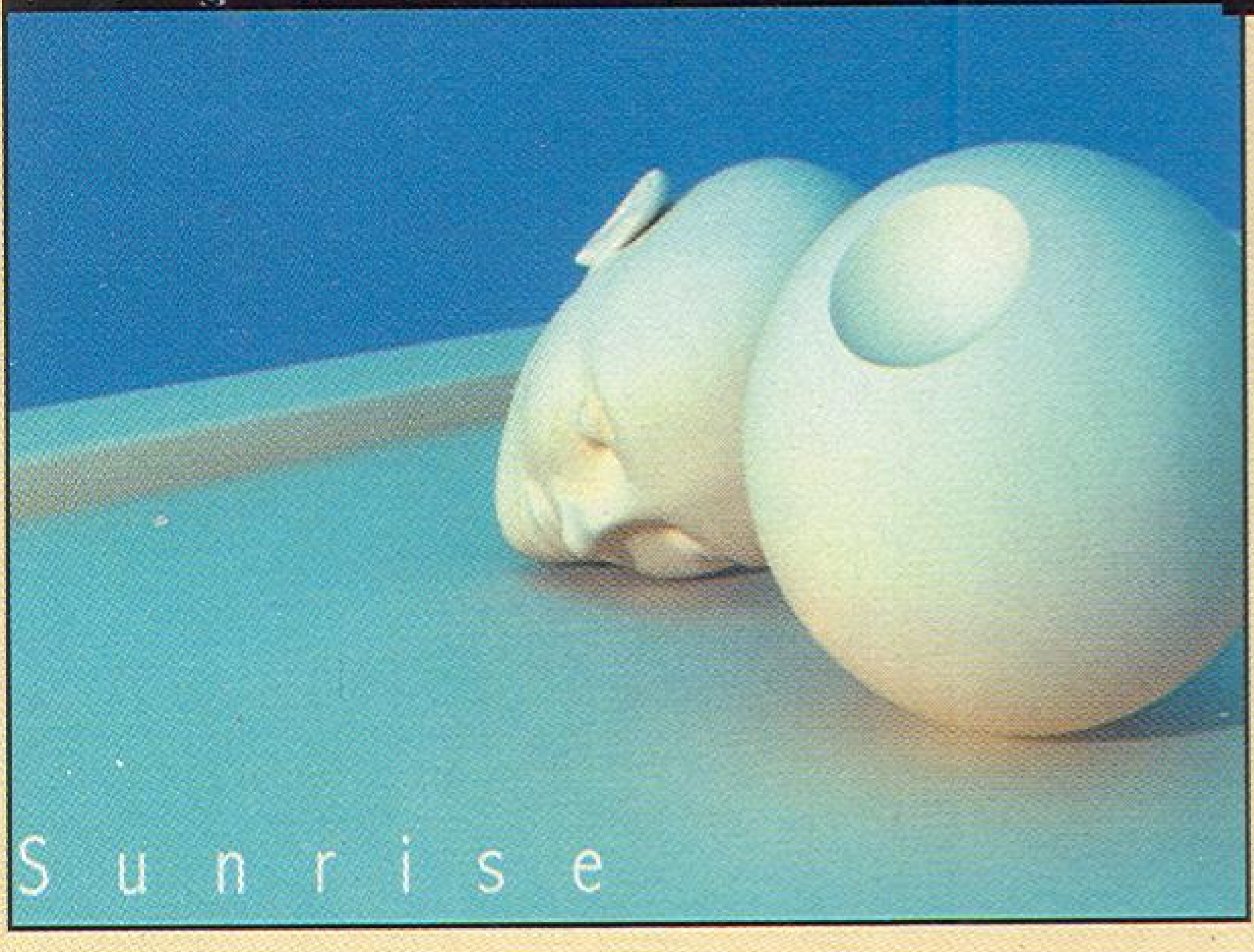
the matrix



light fusion



THE PHANTOM MENACE



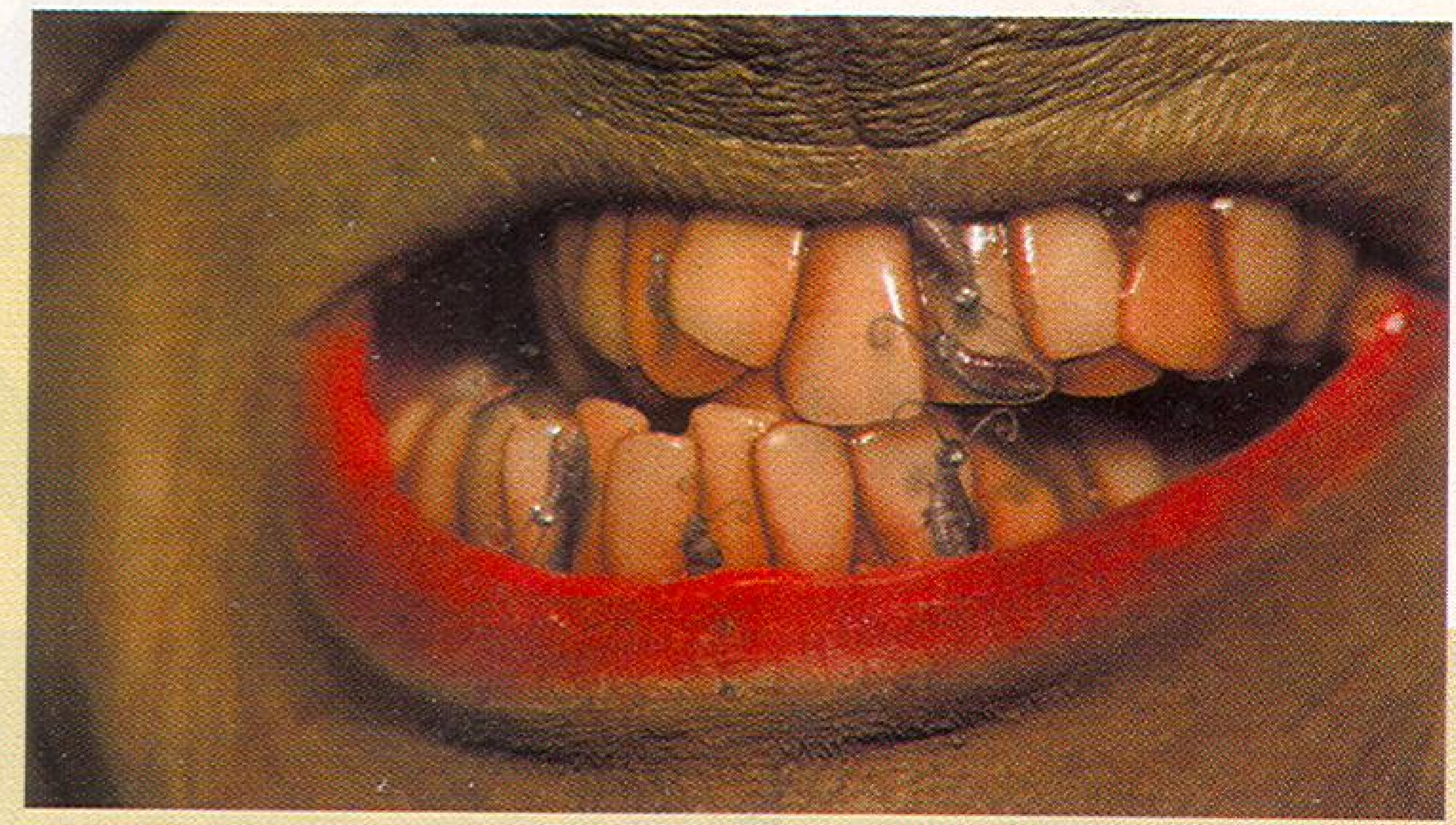
Sunrise

Ars longa, vita brevis

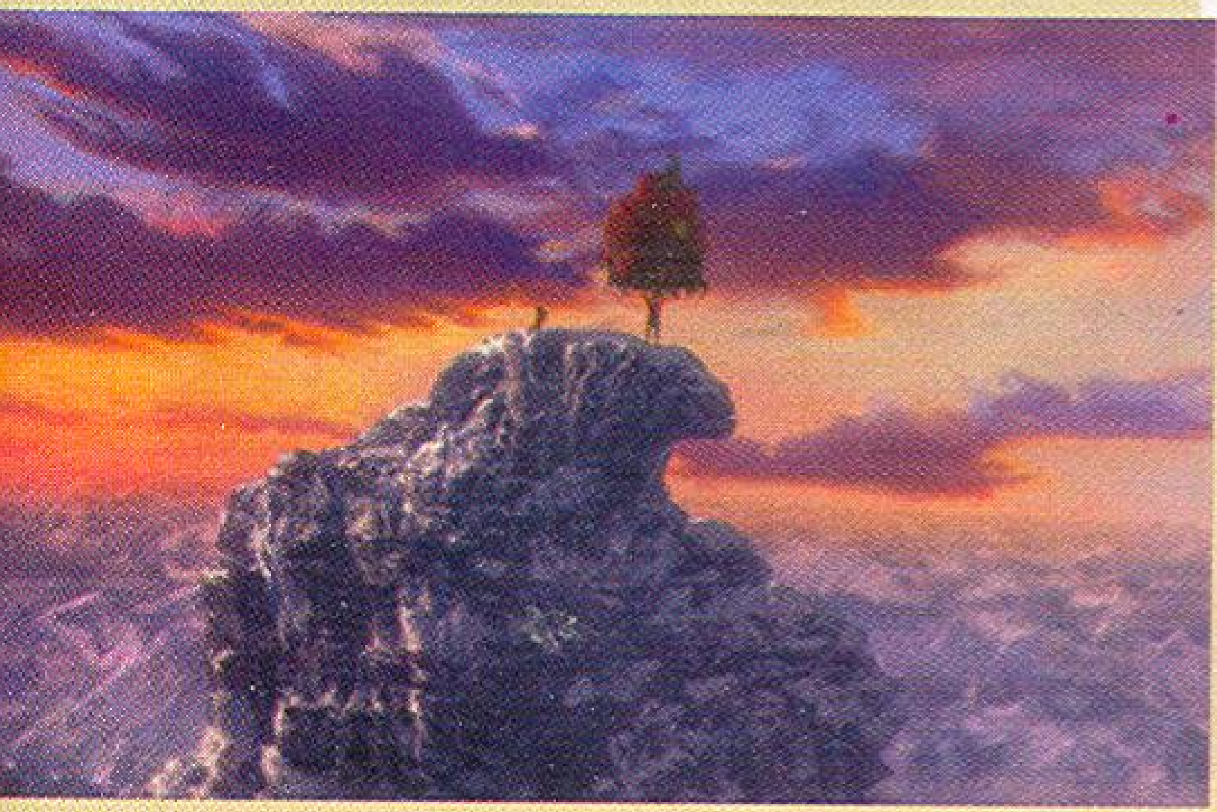
După cum spuneau latinii, viaţa e scurtă, însă arta durează. Luna aceasta îl avem ca invitat special pe Radu Balaban, cîştigătorul concursului de acum cîteva numere, cel cu iluzia lui Escher care trebuia reprodusă în 3D. Deşi decizia noastră de a-i acorda lui premiul nu a fost aprobată de toţi cititorii, totuşi majoritatea au fost de acord că imaginea sa era cea mai bine realizată din punct de vedere tehnic. Cîştigarea concursului XPC nu a fost un eveniment izolat: imaginea Bunavestire (stînga sus) a cîştigat premiul cel mare la Dracula Party de la Cluj. Şi restul imaginilor dovedesc o calitate deosebită a iluminării şi o grijă meticuloasă pentru detalii la texturare. Ca să nu poată fi acuzat, ne-a trimis şi wireframe-uri pentru toate imaginile (nu că asta i-ar opri pe unii să critice). Imaginile fan-fiction din Star Wars şi Matrix au o similitudine lăudabilă cu originalele, iar celelalte, ei bine, aş vrea şi eu să pot să fac o iluminare atît de bună a scenei. Felicitări lui Radu Balaban şi mult succes şi la concursurile următoare la care va participa.

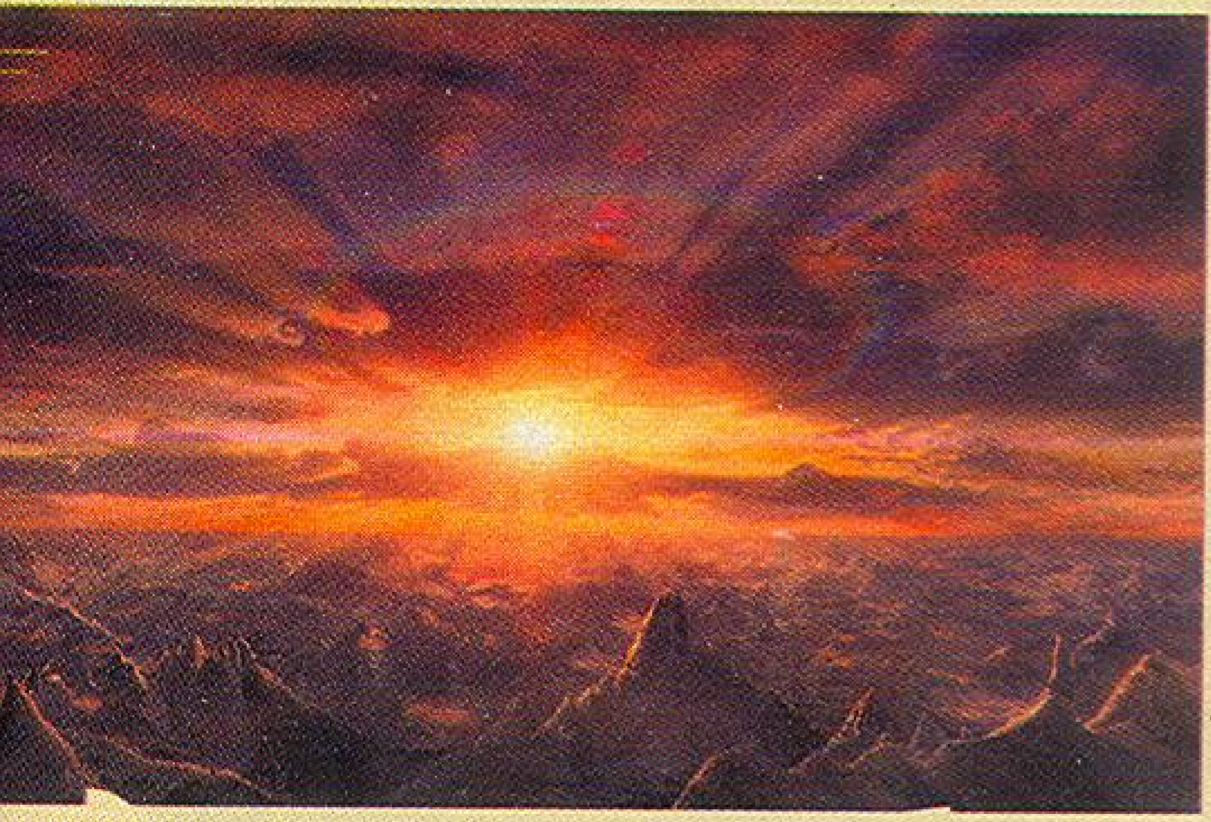
Filmul conține peste 600 de scene care utilizează în mai mică sau mai mare măsură efectele speciale.

Efecte speciale de Crăciun



Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț

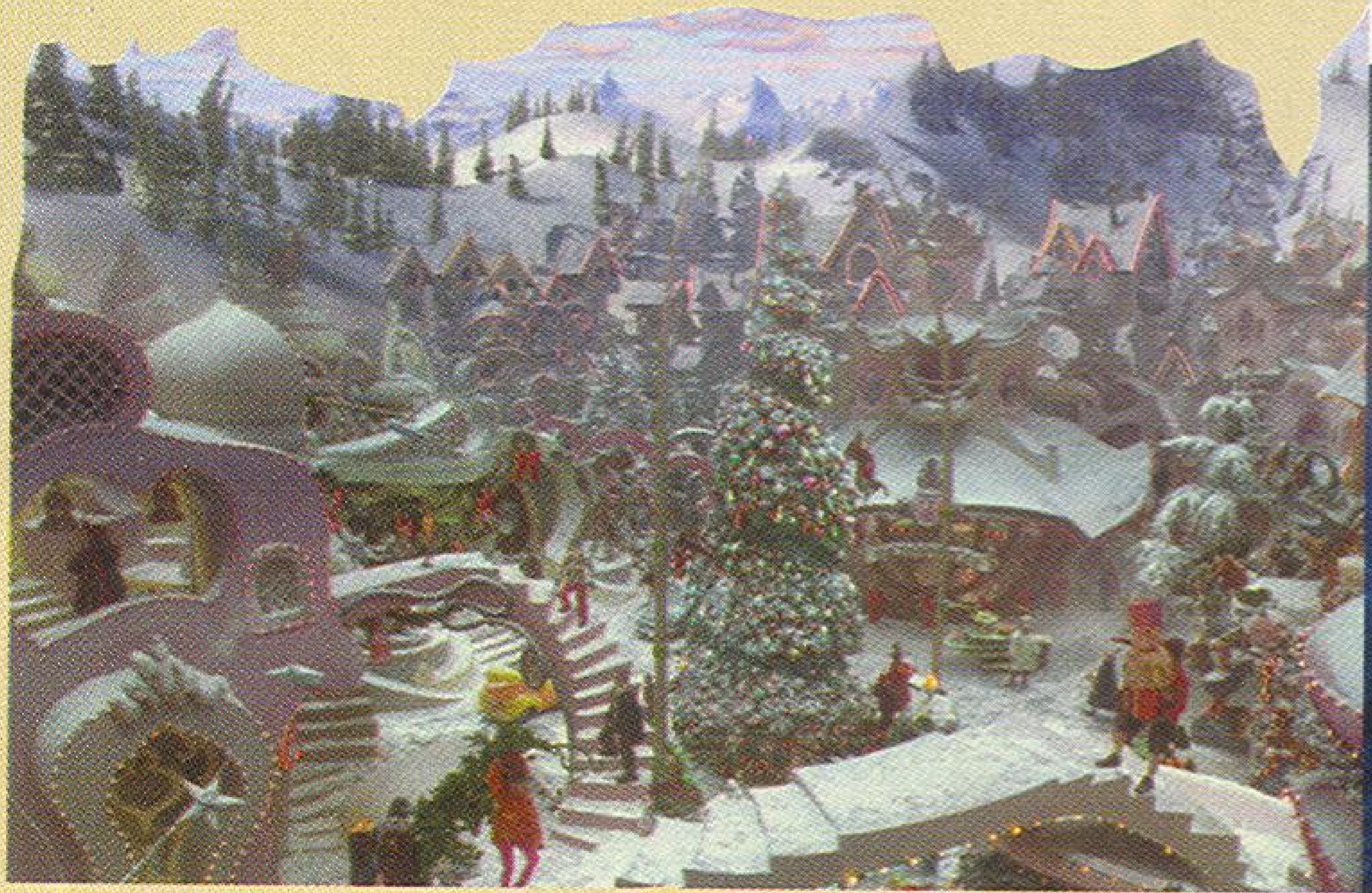




Întotdeauna în preajma Crăciunului, piața cinematografică este suprasaturată cu filme de sezon, încercînd care mai de care să trezească în noi instinctele sărbătorești și eventual să îi facă pe părinți să le cumpere copiilor păpușile, tricourile cu personajele din film și restul produselor pe care spiritul mercantil al americanilor le asociază cu un astfel de film. În această categorie se încadrează și "The Grinch Who Stole Christmas" - "Spiridușul care a furat Crăciunul", o comedie cu Jim Carrey în rolul principal, ce portretizează întîmplările din cartea cu același nume de Dr. Seuss, un scriitor la fel de cunoscut la americani pe cît este Petre Ispirescu la noi. Povestea filmului este construită pe același calapod cu restul filmelor de Crăciun. Singura diferență notabilă este istorisirea din punctul de vedere al eroului negativ, care ia sfîrșit în spiritul happy-end. Dar nu povestea este ceea ce ne interesează pe noi în cadrul acestui articol, ci eforturile deosebite pe care le-a depus firma de efecte speciale Digital Domain pentru recrearea pe peliculă a lumii fantastice imaginate de Dr. Seuss în cartea sa.

Filmul conține peste 600 de scene care utilizează în mai mică sau mai mare măsură efectele speciale, fără a socoti partea de ștergere a background-urilor albastre și a cablurilor ce îi susțin pe actori în anumite momente. Dintre acestea, 35 de scene au fost realizate în întregime pe calculator, iar ansamblul scenelor "măsluite" cu efecte speciale totalizează aproximativ 40 de minute de film.

Acest număr impresionant poate fi explicat prin faptul că producătorii au descoperit că un decor creat pe calculator este mult mai ușor de controlat decît unul real. La un moment dat, spiridușul interpretat de Jim Carrey parcurge în sania lui Moș Crăciun un decor hibernal. Decorul și sania erau două elemente separate ce trebuiau suprapuse: sania fusese filmată în platoul din însorita Californie, iar dealul înzăpezit pe undeva prin frigurosul Utah. Din păcate vremea din Utah nu se potrivea cu vremea din Whoville, orașul imaginar unde are loc acțiunea filmului, ca de altfel nici vegetația, deoarece în mai multe scene ale filmului fusese deja generată pe calculator și deși avea un aspect realist, era totuși destul de diferită de flora din realitate. Astfel că și decorul a fost creat pe calculator pentru a nu





intra în discordanță cu scenele deja filmate. Sutele de copaci prezenți în film au fost creați cu ajutorul unui algoritm inventat acum vreo 50 de ani de matematicianul și botanistul Aristotel Lindenmayer, numit L-System, care permite simularea matematică a creșterii unei plante și poate realiza copaci foarte realiști. Cu toate acestea, complexitatea programului și numărul mare de copaci care trebuiau să fie prezenți în scenă a făcut ca timpul de randare să fie destul de mare, chiar și pe sistemele performante folosite de Digital Domain (render farm format din 24 de calculatoare dual Pentium sau Pentium 700+, 256 Mb Ram, cu Windows NT și Maya). Iar copacii creați prin metoda L-System au fost foarte buni pentru imaginile îndepărtate, însă de aproape artificialitatea lor devenea vizibilă. De aceea pentru filmările de aproape au fost folosiți brazi creați în Houdini, cu geometrie optimizată, al căror fotorealism era obținut în principal cu ajutorul texturilor și shaderelor bumpmap din Renderman - programul cu ajutorul căruia au fost randați. Același program și aceeași tehnică au fost folosite pentru a crea un fulg de zăpadă foarte detaliat în deschiderea filmului, structura sa fiind semitransparentă și lăsînd să se întrevadă cristale microscopice de gheață.

De altfel, în majoritatea scenelor, zăpada a fost creată artificial, filmările avînd loc într-o perioadă a anului cînd neaua era o raritate pentru americanii de pe coasta de est. Produsă de asemenea în Houdini, zăpada cade, se lipește de suprafețe, și în timp se și topește pe alocuri.

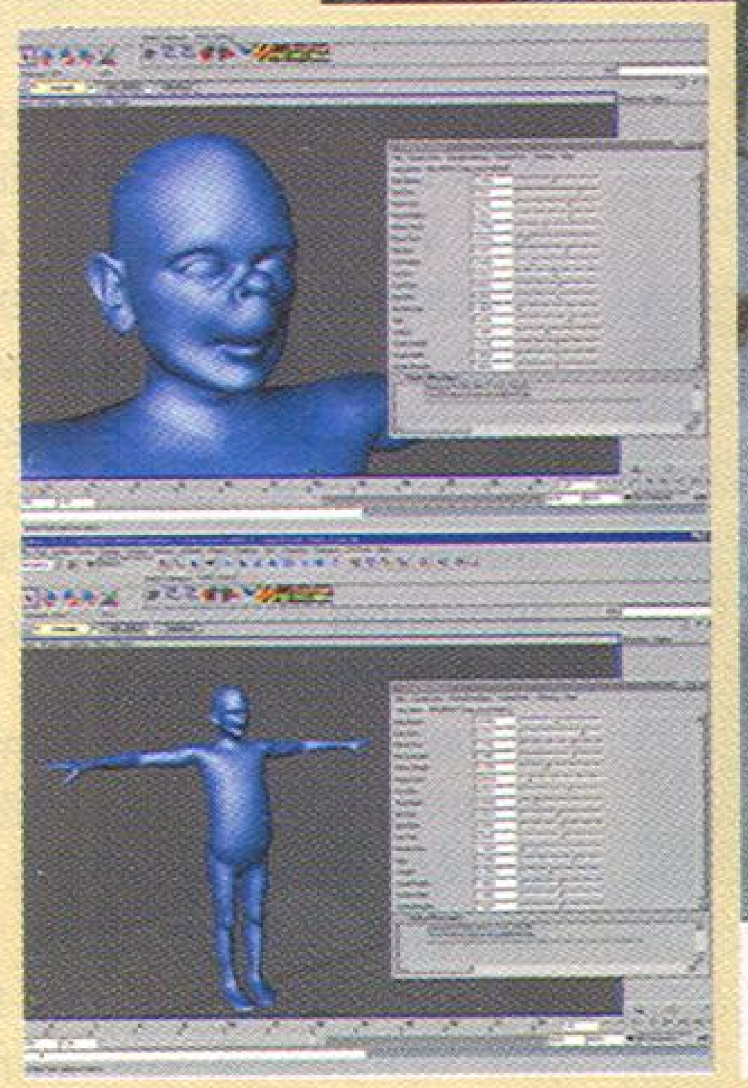
De asemenea, în multe dintre scene, nici cerurile fanteziste nu sunt reale. Ele au fost pictate manual și apoi procesate în programul Amazon Paint. Mișcarea norilor este realizată prin morphing în Elastic Reality.

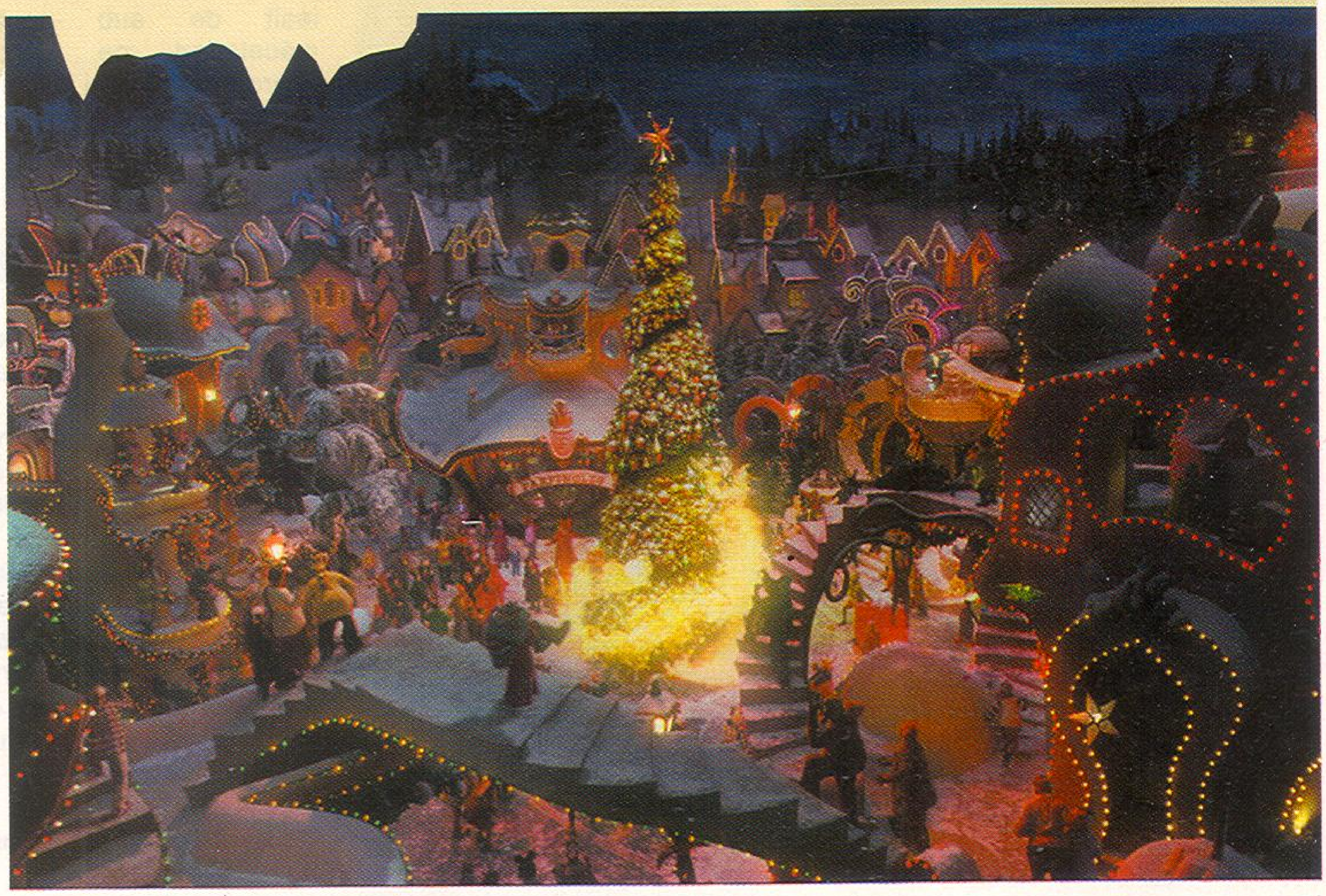
Vîntul și furtunile de zăpadă au fost și ele realizate pe calculator, dar de data aceasta nu pentru că nu ar fi putut fi realizate și prin alte metode, ci pentru că Jim Carrey purta lentile de contact și acest gen de forțe ale naturii simulate i-ar fi produs iritații oculare. Astfel, în scene au fost folosite fum și aburi create cu inferno* și flame*, precum și mișcări ale blănii lui Grinch programate prin morphing în Elastic Reality pentru a da impresia de mișcare și dinamism.

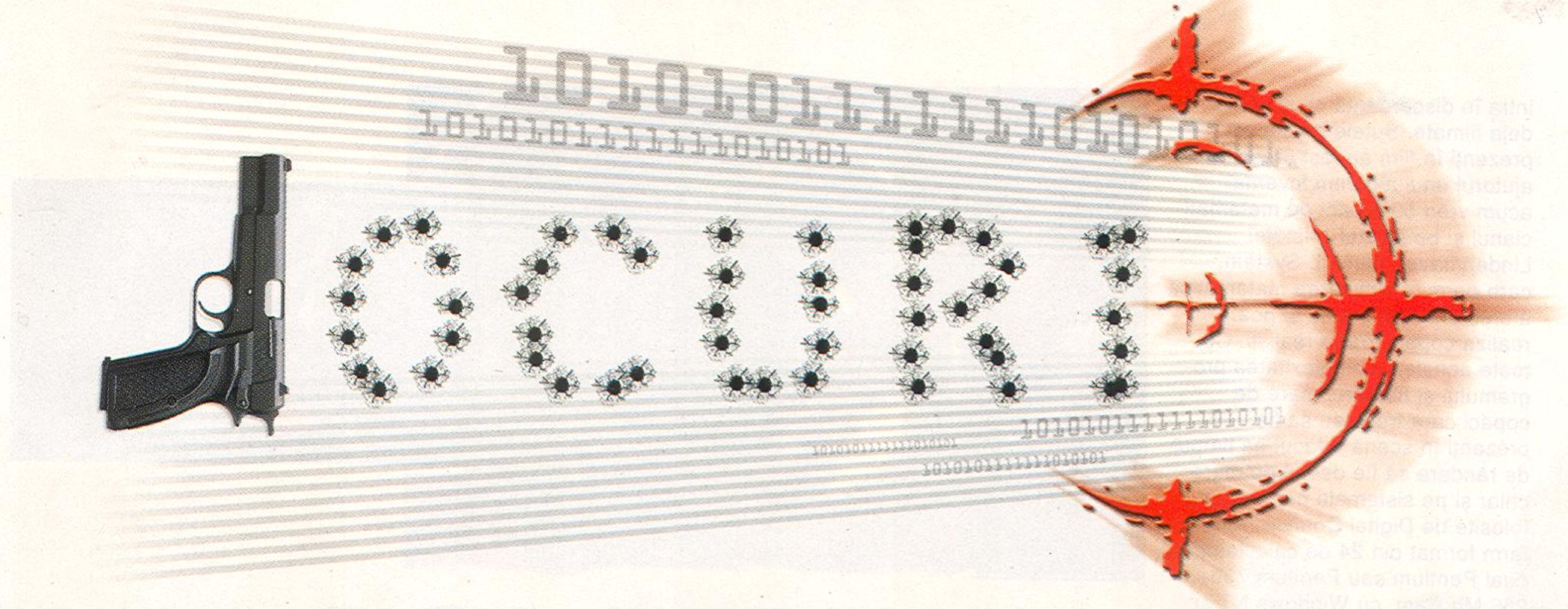












UN SEQUEL AŞTEPTAT

Myst III este pe drum

Uame Studios a anunţat că va publica Myst III: Exile, cel mai nou joc din seria Myst, celebră în rîndul pasionaţilor de puzzle adventures. Jocul va fi produs de Presto Studios şi ar trebui să apară în aprilie anul acesta. Game Studios este subdiviziunea care se ocupă de jocuri a conglomeratului The Learning Company, care mai cuprinde printre alţii şi pe francezii de la Mattel Interactive şi pe cei de la SSI, ce vor produce Pool of Radiance II - The Ruins of Myth Drannor

Detalii:
http://www.tlcinteractive.com



SUNET ÎMBUNĂTĂŢIT

EAX pentru Unreal Tournement

Deşi Unreal Tournament avea un oarecare suport pentru standardele de la Creative, Epic a scos un patch care va îmbunătăţi sensibil experienţa de joc pe partea audio. Patch-ul instalează librării EAX distincte pentru fiecare din cele 24 de nivele de deathmatch, producînd un mediu 3D mult mai realist pentru meciurile sîngeroase din UT.

Detalii:
http://www.unrealtournament.com

Pe scurt

Add-on pentru Sudden Strike
Compania germană CDV Software Entertainment şi-a anunţat lista de proiecte



ce urmează a fi publicate în viitorul apropiat. Printre ele se numără Psychotoxic: The Fourth Horseman, un 3D shooter futuristic de la NuClear Vision şi un add-on pentru RTS-ul Sudden Strike. Alte nume ce merită menţionate sunt Himmer und Hoelle, un godgame de la Mad Cat Interactive şi RPG-ul Divinity de la Larian Studios.

Detalii:
http://www.cdvsoft.de

NovaLogic se extinde
Creatorii popularei serii Delta Force vor să îşi extindă producţia şi către alte platforme, incluzînd aici Playstation şi Playstation 2 şi de ce nu următoarele generaţii de console - XBox sau GameCube

Detalii:
http://www.novalogic.com

VIOLENŢA SE MUTĂ PE ECRAN

Resident Evil pe ecranele cinematografelor

Urmînd exemplul lui Tomb Raider, la care filmările se vor termina în curînd, Resident Evil va deveni şi el film, cu Milla Jovovich în rolul principal. Frenezia de a face filme după jocuri a devenit un adevărat fenomen în Statele Unite, la Hollywood situaţia fiind poreclită "gamesmania". Resident Evil va fi filmat în Berlin de Anul Nou şi va descrie aventurile unei echipe speciale ce trebuie să oprească un computer ieşit de sub control, măcelărind pe parcurs hoarde de oameni de ştiinţă transformaţi în zombi canibali în urma unui accident la un laborator de cercetare. Apetisanta Milla Jovovich, cunoscută din "Al cincilea element" şi "Ioana D'Arc" va juca rolul poliţistei Alice, ucigătoarea de zombi. Vizionare plăcută mai departe.

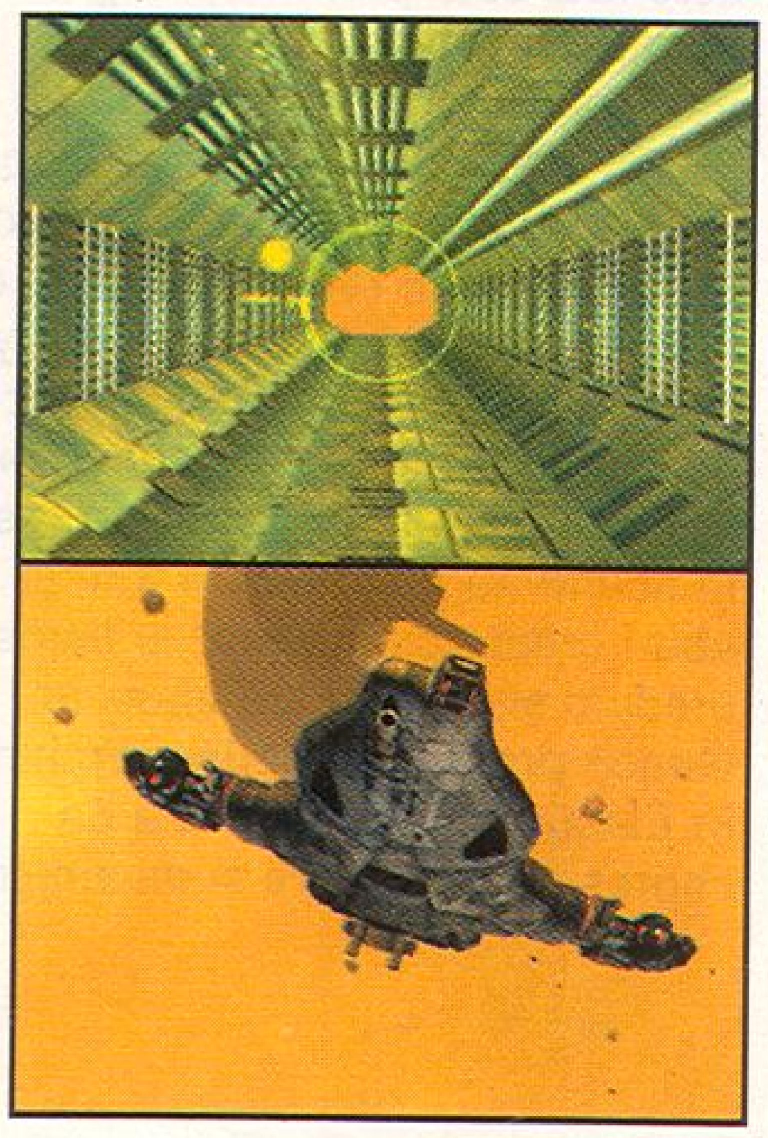


Detalii:
http://www.capcom.com

APAR ŞI IMAGINI NU DOAR JOCURI

Imagini noi din Independence War

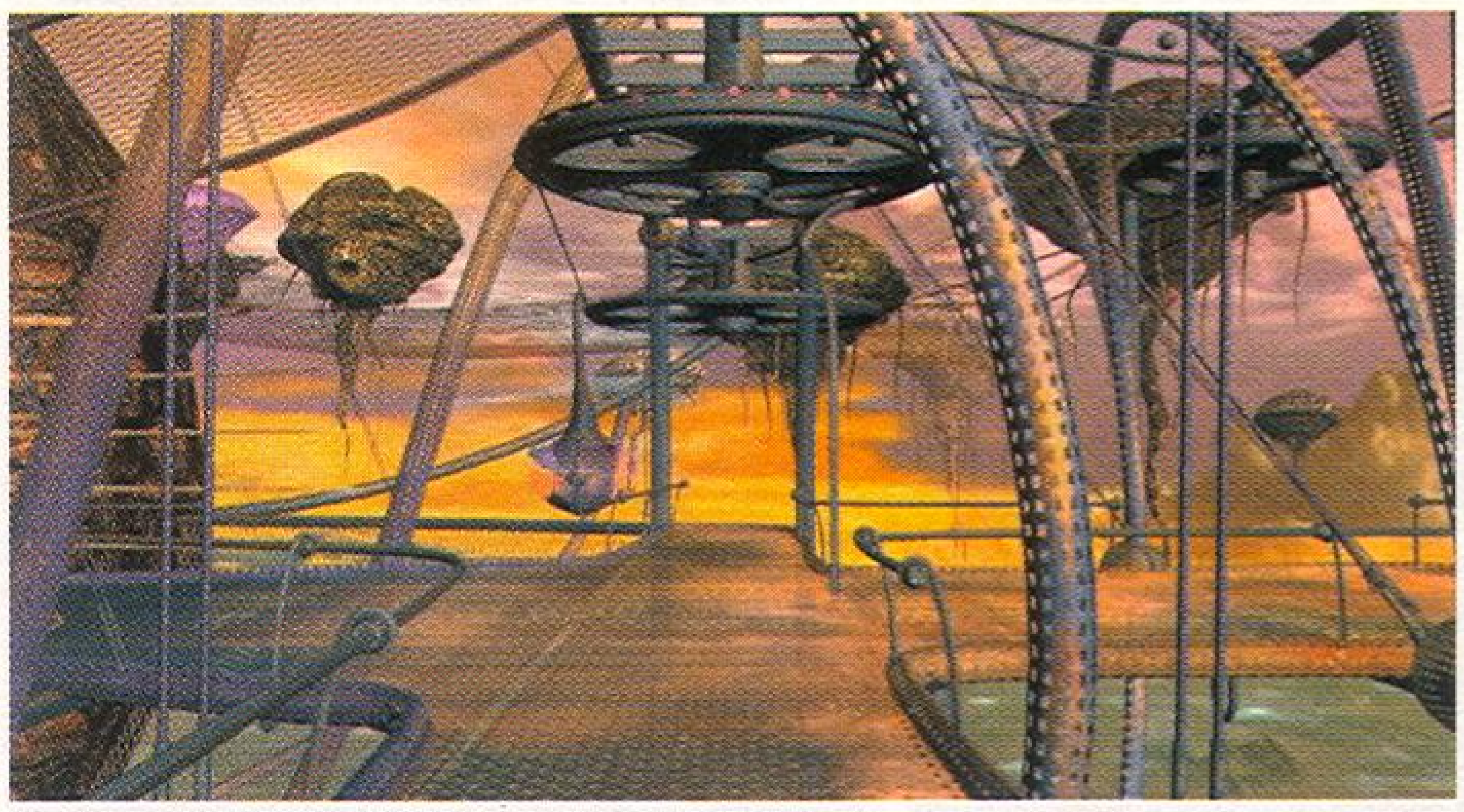
Gamespot a făcut ce a făcut şi a pus mîna şi ochii pe o serie de noi screenshot-uri din noul Independence War 2: Edge of chaos, ce va fi distribuit de Infogrames. Jocul se petrece la 200 de ani după primul I-War şi urmăreşte încercările lui Cal Johnston de a cîştiga (oarecum) cinstit o pîine undeva într-un colţ uitat de spaţiu, după moartea tatălui său.



Detalii:
http://www.infogrames.com

JOCURI DIN POLONIA

Pe lîngă vodcă bună, polonezii fac şi jocuri



Schizm este un proiect realizat de firma poloneză P3Interactive, un joc de tip puzzle ce combină filmul interactiv cu un gameplay asemănător celui din Myst. Jucătorul trebuie să elucideze misterul dispariţiei unei echipe de savanţi trimişi să cerceteze la rîndul lor dispariţia locuitorilor unei întregi colonii de pe o planetă îndepărtată. Pentru o variaţie de gameplay, există doi membri în echipa de salvare, şi jucătorul va putea juca cu amîndoi pe rînd. Anul este 2083 şi grafica intră în categoria descrisă de americani prin sintagma "eye candy".



Detalii: http://www.p3int.com

CONSOLE MILITARE

La război cu Play Station 2

Voci din Departamentul de Apărare al Statelor Unite susţin că Saddam Hussein ar construi un supercomputer militar folosind chip-urile din PlayStation 2. Consolele individuale ar putea fi conectate şi puterea lor de calcul combinată ar putea fi folosită pentru a controla rachete cu rază lungă de acţiune sau chiar dispozitive nucleare. Ofiţerii vamali şi agenţi FBI cercetează împreună cazul, datele actuale arătînd că peste 4000 de console au fost exportate către Iraq în ultimele 4 luni. Ştirile confirmă temerile guvernului japonez, care avertizase în privinţa folosirii în scopuri malefice a tehnologiei ultimul răcnet încorporată în consolele PlayStation 2. De altfel Japonia a declarat ilegal exportul de PlayStation 2 către Iraq. Conform calculelor experţilor, integrarea procesoarelor de la 13-14 console PS2 ar putea fi suficientă pentru controlarea de la distanţă a unui aparat de zbor.
Fie că temerile americanilor sunt fondate sau nu, se întrevăd două posibilităţi: în primul rînd, Saddam Hussein ar putea fi de vină pentru penuria de console PS2, epuizate chiar de la ieşirea din fabrică, şi în al doilea rînd, în Iraq, Crăciunul va veni ceva mai devreme :)
Detalii:
http:// www.sony.com

Pe scurt

Prea multă violenţă în jocuri

Un grup de producători de jocuri video din Statele Unite, grupaţi sub indicativul criptic ISDA, au dat în judecată statul St. Louis, revoltaţi fiind de o lege ce restrînge accesul gamerilor la jocurile violente. Ei susţin că legea, adoptată acum două luni, încalcă Primul Amendament (una dintre pietrele de temelie ale constituţiei americane, ce prevede dreptul la liberă exprimare) limitînd creativitatea designerilor de jocuri şi încălcînd drepturile utilizatorilor. Legea prevede că minorii sub 17 ani au nevoie de permisiunea părinţilor pentru a-şi achiziţiona un joc ce conţine violenţă sau sex explicit şi că aceste jocuri trebuie dispuse pe rafturi separate în magazine, pentru a nu se amesteca cu cele "inofensive".
Detalii: http://www.mpaa.org

Antrenament pentru Counterstrike

Infogrames a anunţat că va distribui jocul Police: Tactical Training, în care jucătorul va intra în rolul unui ofiţer de poliţie începător. Jocul va fi produs de Sylum Entertainment, cei responsabili pentru Deer Hunter 3 Gold. Ca şi acesta, Police TT se va reduce la trasul la ţintă în diferite condiţii şi locaţii cu diverse arme, printre care se numără un pistol de 9 mm, un shotgun, un sniper calibrul .380 şi ultimul, dar nu cel din urmă, mult iubitul MP5. Cel puţin, chiar dacă nu sunt interesaţi de jocul în sine, gamerii îl vor putea folosi ca antrenament pentru Counterstrike.
Detalii: http://www.sylum.com



RESETARE DE LADDER

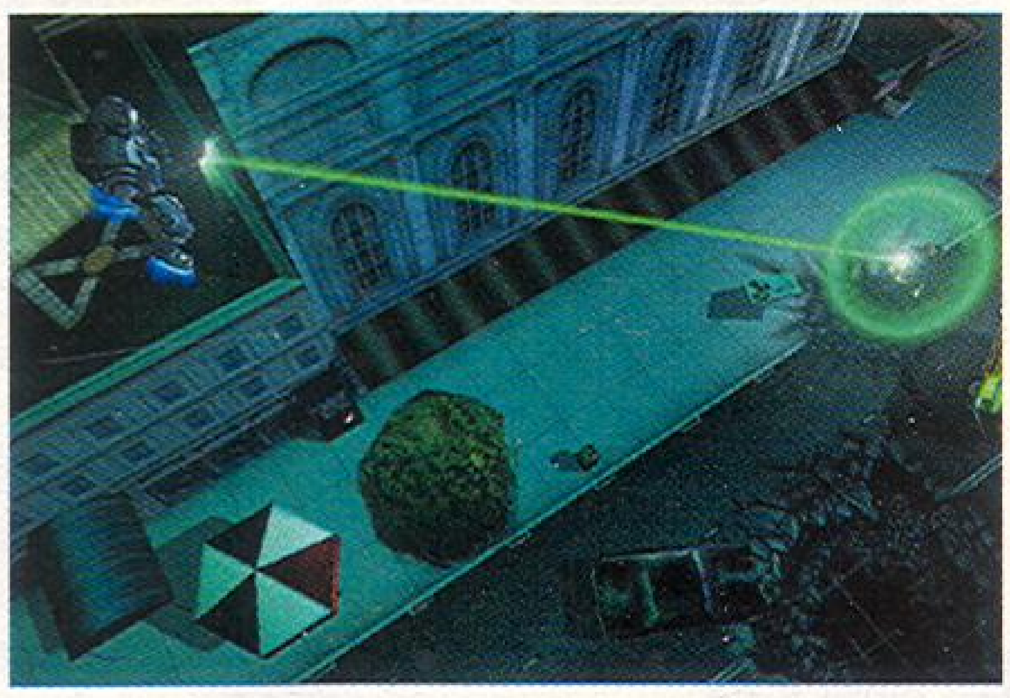
Veşti proaste pentru jucătorii înfocaţi de Diablo 2

Conform ştirilor din pagina Battle.net, ierarhiile Standard şi Hardcore au fost resetate pe 1 ianuarie 2001, pentru a da startul noului sezon. Caracterele create pînă în acel moment nu vor mai apărea în ladder-uri, iar cei care doresc să apară în respectivele ierarhii după resetare vor trebui să îşi creeze personaje noi. Resetarea nu va afecta în nici un alt fel restul caracterelor existente. Noul sezon nu are o dată clară de încheiere dar se pare că se va încheia odată cu apariţia expansion pack-ului pentru Diablo II.
Detalii: http://www.battlenet.com

IAR DESENE ANIMATE

Roleplaying cu iz de bandă desenată

Crave Entertainment a lansat un teaser site pentru viitorul lor joc Freedom Force. Acesta va fi un action RPG cu eroi din benzile desenate americane. Din ce se vede în screenshot-uri, îi prevedem un viitor strălucit, mai ales că primesc sugestii pentru eroi, iar în final, aceştia vor fi complet customizabili.
Detalii:
http://myfreedomforce.com



SEA DOGS DIN NOU

Lupii de mare se întorc

Nici nu apărut bine Sea Dogs şi deja producătorul Akella se gîndeşte deja la o continuare. Pe pagina lor de web a apărut anunţ cum că echipa ar fi început să lucreze la un sequel. Sea Dogs este un joc role-playing în care jucătorul intră în pielea unui căpitan de navă cu aspiraţii de pirat, care a reuşit să capteze atenţia multora prin grafica sa foarte bine realizată.
Detalii: http://www.akella.com/seadogs

În ultima vreme, se pare că tot mai multă lume din domeniul game-development-ului își exprimă interesul pentru Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG). Ca urmare și spre a nu stresa auditoriul mai mult decât este necesar am înghesuit trei astfel de producții în aceste trei pagini. Motivele alegerii nu sunt neapărat interesante, însă faptul că două dintre ele încep cu "a" s-ar putea să fi avut o importanță. Minoră, ce-i drept.

O ia puțin mai altcumva decât am fost obișnuiți noi din fragedă pruncie

Age of Darkness

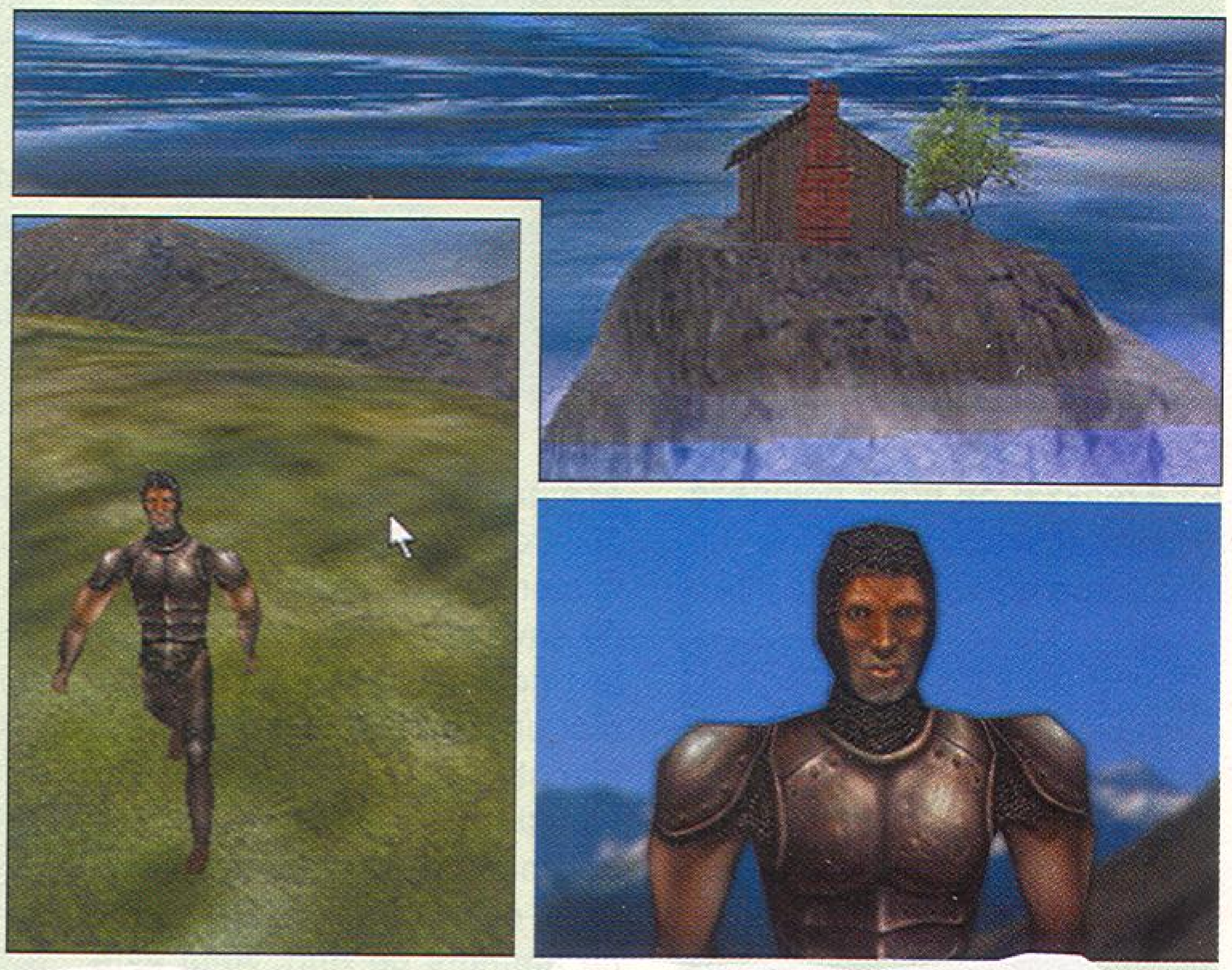
Tip: RPG - Redactor: Cristian Soare

Cu toate că este dezvoltat de o seamă de producători necunoscuți (O'Yes), îmi permit să mă rețin și să nu exclam și eu numele firmei până nu voi vedea mai multe din cele ce urmează a povesti. Textual și ochiometric veți observa și voi că există motive suficiente de entuziasm, însă amara experiență m-a învățat să nu zic hop decât după consumarea actului. Fiind un tip tradiționalist voi supune violului lupei de analist și luminii reflectorului inteligenței mele grave aspectele cele mai importante în acest gen de producții, în ordine nu neapărat recurentă, însă pertinentă. Sper.

Telenovela dumnezeiască

Începând cu începutul, vom vorbi puțin de backstory și scenariu, domeniu în care Age of Darkness o ia puțin mai altcumva decât am fost obișnuiți noi din fragedă pruncie, adică pune totul în cârca zeilor și semi-zeilor. Însă nu o face dintr-o dată, ci o ia ușor-ușor, exponențial. Totul a început cu Daemon ce a ridicat din ape un continent și, în loc să zică "vă rog, să apese cineva pe interupător" a zis "na, belea, că e gol", așa că l-a populat în lung și în lat cu următoarea sa creație, oamenii. Aceștia și-au urmat cursul evoluției în mod cât mai darwinist și au devenit din ce în ce mai puternici și mai pricepuți atât în luptă cât și în magie. La un număr de X ani de la creație, timp în care Daemon s-a ținut cât mai departe de ale sale creații, antementionatele creaturi, în speță câțiva vrăjitori, au reușit să deschidă un portal spre o dimensiune de unde au mai apărut alți patru zei, la fel de puternici ca Daemon. Lucrurile mai departe merg din ce în ce mai prost pentru creatorul nostru, căci fiecare nou zeu sare și el peste partea cu întrerupătorul și creează câte un nou continent, pe care apoi îl populează cu ființe cât mai apropiate de natura sa, în virtutea vechiului dicton "ai creat ceva, fă-l măcar să semene cu tine". Enervat la culme, Daemon își strânge întrerupătoarele și se hotărăște să o ia din loc, nu înainte de a blestema pe toată lumea să nu își găsească pacea fără el la cârma fabricii de continente și rase.

Mai departe totul devine o nebuloasă, cu zeii rămași ce încep să se împerecheze cu frumusețile mundane, creând o întreagă pleiadă de zei, zeițe, semi-zei și semi-zeițe. Care până la urmă se iau la hartă cu creatorii lor, îi omoară pe doi dintre ei, ceilalți doi fugind cu un alt transport de întrerupătoare în ceea ce a fost numit ulterior Afacerea Întrerupătoru' Roșu 3. Urmează apoi o altă mișcare din condei și încep să dispară zeii cei noi, subit și fără explicație, câte unul la zece ani. După 80 de ani au mai rămas doar semi-zeii, o nouă mișcare religioasă numită "Followers of One", continentele, rasele și întrerupătoarele. Nu încercați să înțelegeți ce, când și cum, căci o să vă omoare factura pentru Nurofen.



Pe această cale am dori să anunțăm dispariția dintre cei dragi a întrerupătorului pe nume Made in Romania. Nimic nu poate să șteargă din sufletele noastre amarnica și tragica pierdere pe care o simțim cu toții, aici în cetatea merdenelelor și a loviturilor la operații. Lumina fie cu el...



Unde intră jucătorii...

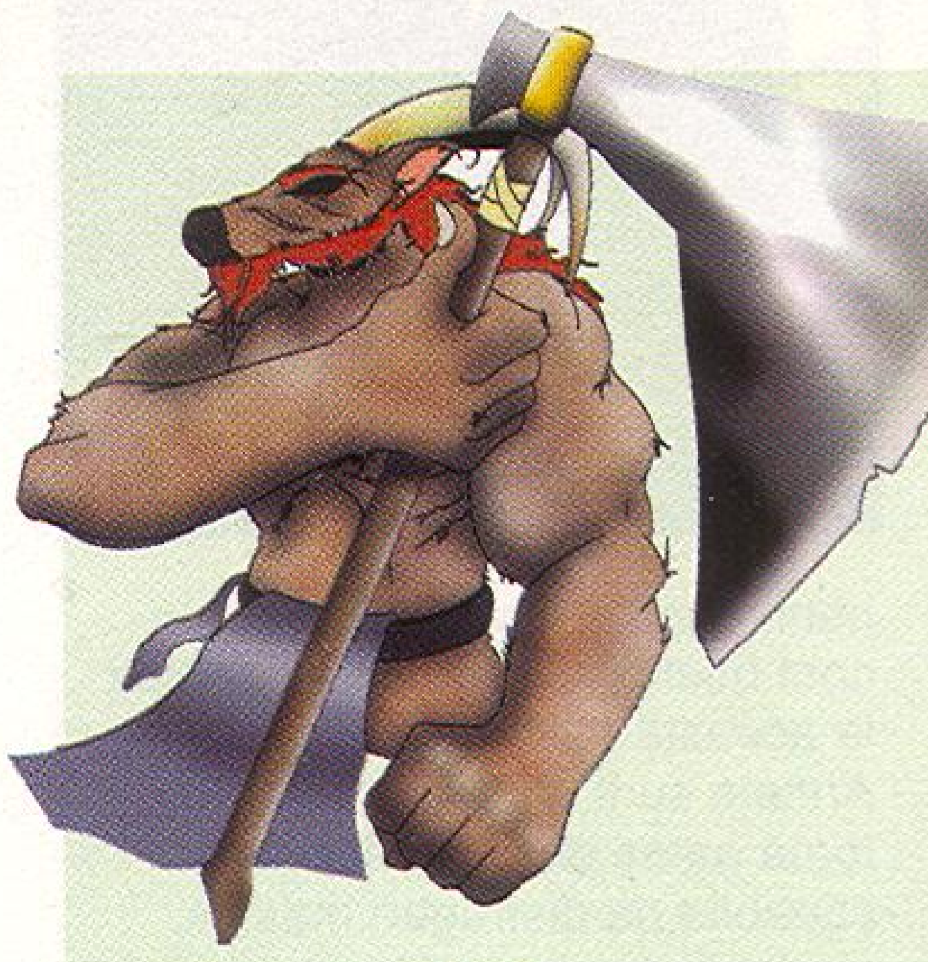
Noi avem la dispoziție una dintre cele 12 rase, unele cunoscute nouă și din alte titluri asemănătoare și vorbesc aici de oameni, elfi, vrăjitori, dwarfi, gnomi, ogri și altele în premieră mondială, cum ar fi Half-Dragonul, Feloticus și Velstrak.

Pe partea cu alesul clasei, va trebui să ne hotărâm pentru una dintre cele 15. Printre cele clasice de genul Warrior, Knight, Necromancer, Druid, Bard etc. vom avea și o serie nouă, așa cum îi șade bine lui Age of Darkness, printre care numărăm Chi-Son, Beastmaster, Enchanter, Psionisist sau Tradesman.

Jucătorii vor fi liberi să facă ce vor, începând cu construit casă, negoț (se promite un sistem monetar valabil), dat în judecată (se promite de asemenea și un sistem judiciar bine pus la punct), dueluri personale și generale în spații special amenajate sau arene de gladiatori, alergat după puncte de experiență prin diferite questuri mai mari sau mai mici, admiratul în oglindă a hainelor / armelor / bijuteriilor / armurilor etc. (o altă promisiune este legată de acest lucru... orice obiect pui pe tine se va vedea) sau căutarea obiectelor unice. Despre acestea merită să vorbim mai mult, căci vor fi într-adevăr unice, nu ca în Diablo (de exemplu). Astfel vom putea să ne ducem în mijlocul satului unde avem coliba și să ne lăudăm cu o sabie cum n-a mai văzut Parisul, o armură demnă de un film, amulete și alte șmecherii lucioase de mai mare dragul.

Nema the End

Și într-adevăr, căci concluzie nu există, dat fiind faptul că acest joc încă este în faza de dezvoltare și punere la punct. Însă eu în fiecare seară aprind o mică lumânare la geam ca să îi arăt drumul înspre casa mea... Poate o ajunge în martie 2001. Sau poate nu. O să vă ținem la curent oricum.



Este unul dintre cele mai inovatoare şi interesante proiecte în construcţie

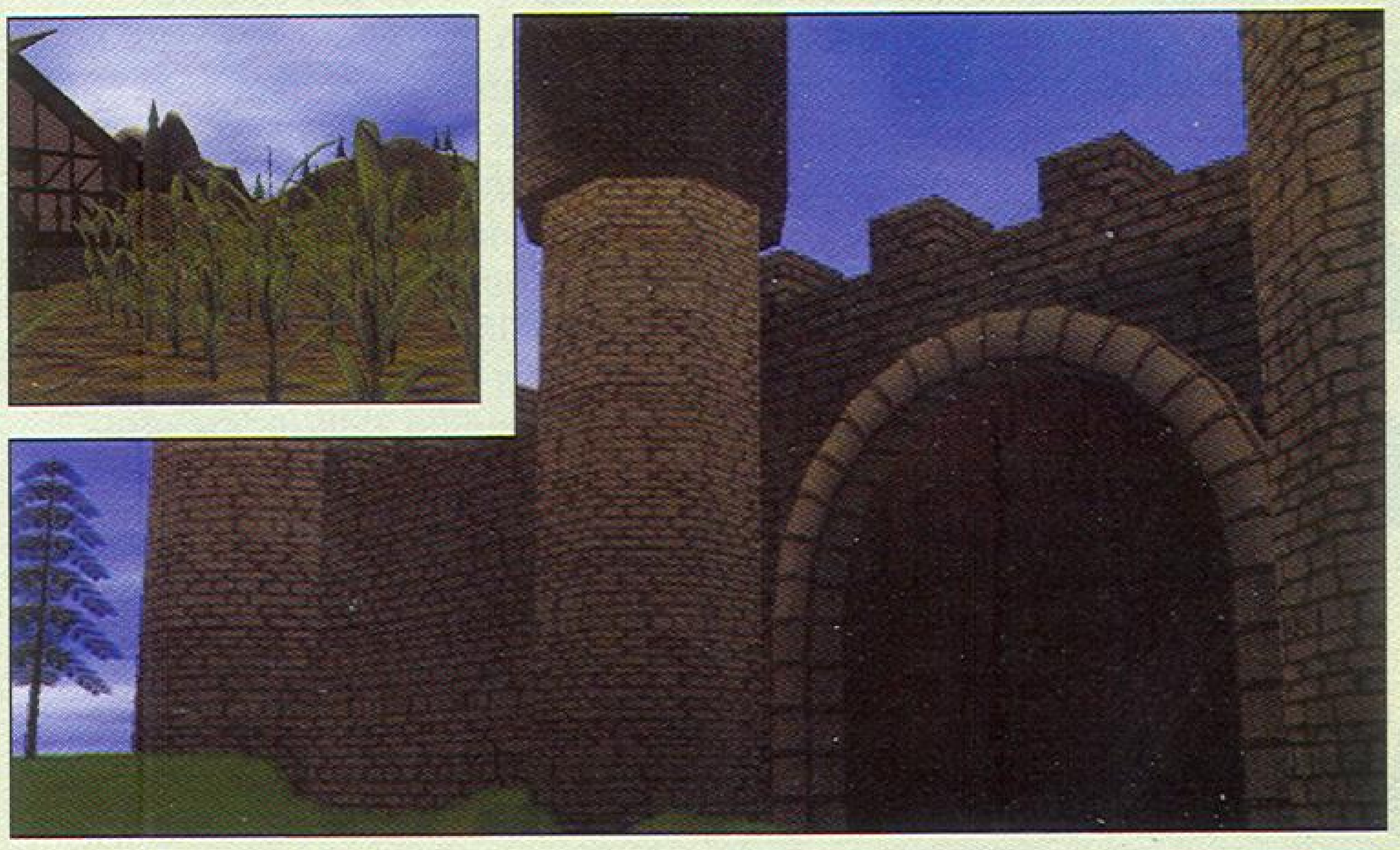
Arcanity

Tip: RPG - Redactori: Cristian Soare

Dacă Age Of Darkness nu deviază prea mult de la linia oarecum clasică a MMORPG-urilor, Arcanity în schimb este unul dintre cele mai inovatoare şi interesante proiecte în construcţie. Şi mai interesant este faptul că producătorii sunt independenţi şi au nume de ceainărie: Brick House Trading, iar echipa este formată din nu mai mult de cinci oameni foarte dedicaţi, din California şi Nevada. Începută ca o companie de software cu aplicaţii economice, Brick House Trading s-a transformat în curând în casă de jocuri, străduindu-se momentan să rupă gura târgului cu actualul lor proiect.

Elemente originale?

Fără să se complice prea mult cu un back-story detaliat, universul din Arcanity îşi are rădăcinile în realitatea înconjurătoare. Mai exact, este vorba de ultimul vrăjitor ce a făcut o vrajă foarte puternică, numită Cataclysm, care a devastat contemporaneitatea, distrugând toate vestigiile tehnologice existente şi omorând majoritatea populaţiei. La câteva sute de ani în viitor lucrurile şi-au revenit cât de cât, însă noua lume creată din cenuşa celei vechi (numită Novus) este mult mai axată pe elemente medievale, vrăjitori, cavaleri ş.a.m.d. Dacă totuşi nu găsiţi legătura dintre trecutul tehnologic şi viitorul magic, vă pot spune doar că a fost un efect secundar al vrăjii aceleia distrugătoare. Acest lucru creează premisele existenţei întregii pleiade cunoscute de monştri şi rase. Nu vă alarmaţi încă, căci acestea vor fi doar o mică parte din ceea ce veţi întâlni sau putea alege pentru domniile voastre. Producătorii noştri încearcă să se detaşeze de curentul oarecum obosit al elementelor cunoscute învelite în alte hârtii, şi astfel că vor fi o mulţime de monştri şi rase noi.



Imaginaţia pusă la încercare.

Este foarte greu să creezi imaginea reală a ceea ce se va întâmpla în acest joc fără să te foloseşti cu hotărâre de exemple. Aşa încât, pentru a obţine elocvenţa necesară dumiririi cititorilor, am să uzez şi eu de un asemenea instrument clarificator. La intrarea în joc, nu ne vom putea alege clasa sau abilităţile preferate. Singurele lucruri asupra cărora vom avea putere vor fi cele de aparenţă, în sensul englezesc al cuvântului, şi asupra celor ce ţin de echilibrarea atributelor primare, în sensul că vom investi punctele de început în strengh, intelligence, memory etc. Odată intraţi în lumea Arcanity vom putea învăţa diferitele abilităţi cu ajutorul NPC-urilor, cărţilor sau a alte mijloace, şi aici intră gildele. Abilităţile de luptător se vor putea învăţa bunăoară la Ghilda Warriorilor. Dacă vrei să afli câte ceva şi despre vrăjile de însănătoşire pe lângă partea de luptă, te vei îndrepta după antrenamente înspre un templu sau la un şaman de prin zonă ce cunoaşte câte ceva despre acestea. Bineînţeles, nu vei putea fi niciodată cel mai bun luptător şi în acelaşi timp cel mai bun "doctor"... Vei fi sau un luptător cu ceva solide cunoştinţe doftoriceşti, sau un doctor ce are o sabie sub halat. Exemplele sunt pur arbitrare însă relevă clar faptul că poţi să îţi dezvolţi ce vrei, cum vrei şi cam când vrei. În fapt cam





tot Arcanity-ul este guvernat de o serie de reguli de bun-simţ, şi în acest spirit nu vor exista nici nivele de atins, căci numai ideea de a deveni mult mai bun dintr-o dată, după o lungă perioadă când nu prea ştiai să faci ceva, nu se aplică filozofiei de la bază. Vor exista totuşi puncte de experienţă şi cu ele veţi putea învăţa noi abilităţi, sau îmbunătăţi unele deja posedate.

Manevrabilele manual.

În ceea ce priveşte itemurile, în genul arme, armuri sau amulete, ele vor putea fi în principal cumpărate de la diferitele cooperative de prin oraşe. Astfel încât dacă de abia ai venit în Arcanity şi vrei o sabie şi eventual un Lether Armor, şi mai ai ceva bani prin buzunar, te vei îndrepta înspre fierar şi le vei cumpăra. Sau vei face o mică pauză de gândire şi vei hotărî că mai bine intri în Ghilda Vrăjitorilor cu banii ăştia. Magazinele vor fi în orice caz un element important în joc, căci din ele vei cumpăra arme, poţiuni, provizii, şi cam tot ce are nevoie un aventurier la drum lung.

Sistemul de questuri va fi de asemenea un alt element muy importante. Dacă primeşti un quest va trebui să te gândeşti destul de serios dacă o iei singur la drum, vorbeşti cu doi-trei prieteni sau angajezi câţiva mercenari (ce nu vor fi NPC-uri). Apoi veţi avea nevoie de provizii, hărţi, arme bune. Iar moartea unuia dintre membrii party-ului, să zicem vrăjitorul, sau preotul, va însemna un alt moment de răscruce: reuşim fără el, sau mai bine ne întoarcem? Bineînţeles, nu toate questurile vor avea proporţii epice, existând o mulţime de astfel de bombonele mai mici.

Ultimul subtitlu (ce vine puţin mai repede decât ne aşteptam)

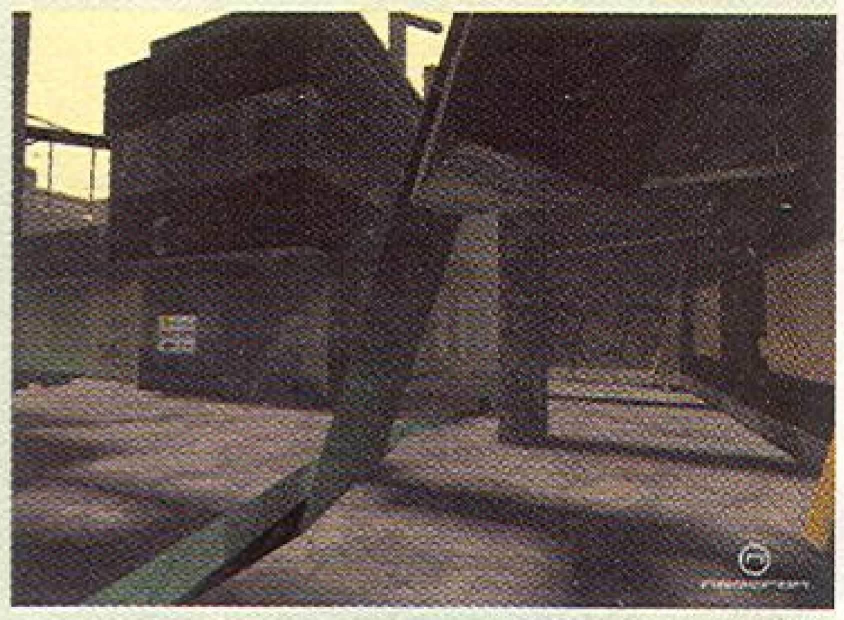
Ar mai fi multe lucruri de spus, însă spaţiul mă împiedică. Ultimul la care mă voi referi este player kills-ul, ce va fi destul de lejer şi fără restricţii. În oraşe există totuşi gărzi ce vor proteja cetăţenii de astfel de acte, iar dacă totuşi te omoară cineva în mod mişelesc, poţi să dai anunţ şi să oferi o recompensă celui ce îl va omorî pe asasin. Pentru moment, hai gata că mi se termină pagina. Hopa, că era să cad de pe ea.



Este conceput ca o frumoasă încâlceală de FPS și MMORPG

Neocron





Tip: RPG/FPS - Redactor: Cristian Soare

Conceput ca o frumoasă încâlceală de FPS și MMORPG, Neocron este mai mult sau mai puțin un proiect de oraș virtual. Însă în același timp, nu este. Saaau, poate da. Problema este că nici producătorii nu sunt prea siguri ce vor să facă așa încât au luat-o pe undeva pe la mijloc, lăsând detaliile existențiale în mâna viitorilor jucători. Story-ul de la care pornește Neocron este în aceeași măsură clasic, cu o ușoară aromă de mister și intrigă polițistă. Bineînțeles, în momentul în care am pronunțat cuvântul "clasic", vreau să spun că de fapt știți prea bine despre ce este vorba, pentru că întâmplător ați mai auzit povestea de aproximativ 34 de ori în ultima lună. Pe scurt este vorba despre poluarea Terrei și încercarea reușită de a coloniza o lume nouă. Totuși, jocul se concentrează asupra celor trei mari orașe rămase pe pământ după plecarea majorității înspre Irata3, noua casă a umanității. Elementul de groază și suspans apare în momentul când cei de pe Irata iau legătura cu o civilizație extraterestră, însă înainte de a putea transmite celor de pe pământ și alte detalii, legătura se pierde. Și astfel ne trezim cetățeni oarecum turmentați de atâtea și atâtea elemente noi și originale pe inch-ul pătrat de monitor, ai unuia dintre orașele supraviețuitoare de pe bătrâna Terra, protejate de prăpădul radiațiilor de masive ecrane magnetice și scuturi create cu tehnologii demne de ceva "treekie contest".



Ca în orice poveste cu prințișori și vrăjitoare, există și o parte bună, și aceasta este cam tot restul jocului. O atmosferă manga de cea mai bună calitate și un sistem de dezvoltare al skillurilor foarte avansat contribuie din plin la efectul ce probabil va fi de lunga durată. Pentru a îți dezvolta anumite skilluri, nu este suficient să te duci pe câmp, sau oricare o fi echivalentul unui câmp într-o lume superpoluată, și să omori câțiva monștri pentru a aduna punctele necesare. Orice skill (ex.: Strenght) este format dintr-un adevărat set de subskilluri, ce trebuie ele dezvoltate pentru a obține dezvoltarea celui principal. Există și o serie de droguri ce ajută la dezvoltarea acestora, însă calitatea înseamnă bani, deci va trebui să aveți un cont destul de gras ca să apelați la această cale mai scurtă. Armele sunt variate, acoperind toată gama de gusturi, unele capabile de distrugeri masive, altele de unele mai modeste, însă toate foarte folositoare. Adăugați la aceasta o largă listă de NPC-uri, o altă lungă listă de animăluțe, personaje, roboței, mutanți și oameni de serviciu antrenați să îți sară în față, și veți avea câteva elemente mai mult decât interesante. Singura mea problemă este că nu prea se știe mai nimic de sistemul de misiuni și cum se va perpetua story-ul jocului. Cu o dată de lansare în "primăvara 2001", avem de ce să ne temen că nu vom afla și alte detalii, ce vor fi comunicate telespectatorilor la o dată ulterioară.

Magicianule, ai legătura.

Plan update

Articol: Plan Update - Redactor: Cristian Soare

Design Doc

El exprimă conceptul de la baza jocului, detaliază elementele componente ale sale și oferă planuri și metode pentru implementarea acestora.

Lansam luna trecută promisiunea că voi explica mai pe larg ceea ce înseamnă și reprezintă un Design Doc. Întâmplător asta înseamnă intrarea într-o zonă foarte complexă și care necesită foarte multă atenție, și anume aceea a game design-ului. O meserie foarte controversată și destul de criptică din anumite puncte de vedere, căci contrar opiniei unor "specialiști" ea nu are mai nimic de-a face cu partea grafică, cu toate că are în conținut cuvântul "design".

În fapt nu este necesar să stii să desenezi, sau să știi programare, însă bineînțeles o doză sănătoasă de imaginație și măcar talentul scrijelirii câtorva linii este necesar, în aceeași măsură în care este necesară cunoașterea limitărilor impuse de tehnologie.

Talentul principal al Game Designerului (definit la modul cel mai ușor de înțeles) provine din abilitatea sa de a creea în scris ceea ce va avea, face, și arăta jocul. Asta înseamna multă imaginație, mult profesionalism și foarte multe jocuri jucate.

Pus cât mai simplu și citeț, Design Doc-ul reprezintă biblia unui joc. El exprimă conceptul de la baza jocului, detaliază elementele componente ale sale și oferă planuri și metode pentru implementarea acestora. Prin acest document se asigură faptul că atât programatorii, cât și artiștii nu lucrează în van, sau de capul lor, fără să aibă o idee clară a acelui lucru ce trebuie realizat, asigurându-le în același timp și o viziune de ansamblu asupra proiectului, reducându-se timpul și resursele pierdute aiurea.

Autorul este... GAME DESIGNER-ul.

Principalul autor al acestui doc este, bineînțeles, Game Designer-ul, însă nu și singurul. În fapt acest gen de documentație necesită un efort de echipă, în primul rând pentru că toți cei ce fac parte din echipă sunt gameri la rândul lor și deci sunt capabili să ofere un feedback de calitate plus o sumă de idei noi susceptibile de a fi implementate ulterior, iar în al doilea rând Design Doc-ul trebuie să conțină două documente tehnice, unul făcut de Lead Programmer, în care acesta detaliază aspectele tehice ale proiectului și un altul făcut de Lead Artist în care apare partea artistică conceptuală și o serie de detalii referitoare la restul construcției artistice.

Este absolut necesar ca totul să fie scris destul de detaliat încât fiecare să știe clar ce are de făcut, și în același timp să lase loc unor eventuale modificări. Claritatea și necesitatea detalierii documentației este clar relevată de un exemplu ce a făcut carieră și anume cel al designerului ce dorea un cal, pe care artistul l-a transformat în inorog iar programatorul l-a făcut cămilă. Asemenea momente nu sunt fantasmagorice, ele apărând ca urmare a unui Design Doc făcut mai în derâdere, mai în delăsare, sau fără a se ști clar ce se dorește. Sau făcut de un designer ce nu își cunoștea meseria așa cum ar trebui.

Ghidare și după: TRADIȚIE

Una dintre problemele principale ce apare atunci când se încearcă detalierea conținutului unui design doc este faptul că lumea gameristică nu deține o vechime suficient de mare încât să existe tradiție, sau formule încetățenite. În fapt aici se aplică foarte bine proverbul "câte case atâtea obiceiuri", iar acest lucru poate avea efecte destul de dezastruoase câteodată, atât pentru mine, ce sunt în poziția celui ce încearcă să clarifice această problemă pentru cititori, cât și pentru cei ce doresc să devină designeri și nu au exemple suficient de clare asupra a ceea ce ar trebui de fapt să facă. Cu toate acestea există câteva directive (sau mai bine spus pași) clare în construcția documentației de design. Primul se referă la construcția așa numitului Concept Paper, al doilea la Design Document-ul propriu-zis, iar al treilea conține detalii de producție, evident sub numele de Production Paper. Faptul că le-am departajat să nu vă inducă cumva în eroare: toate acestea fac parte din documentația de design și sunt absolut necesare în cursul producerii jocului.

CONCEPT PAPER-ul

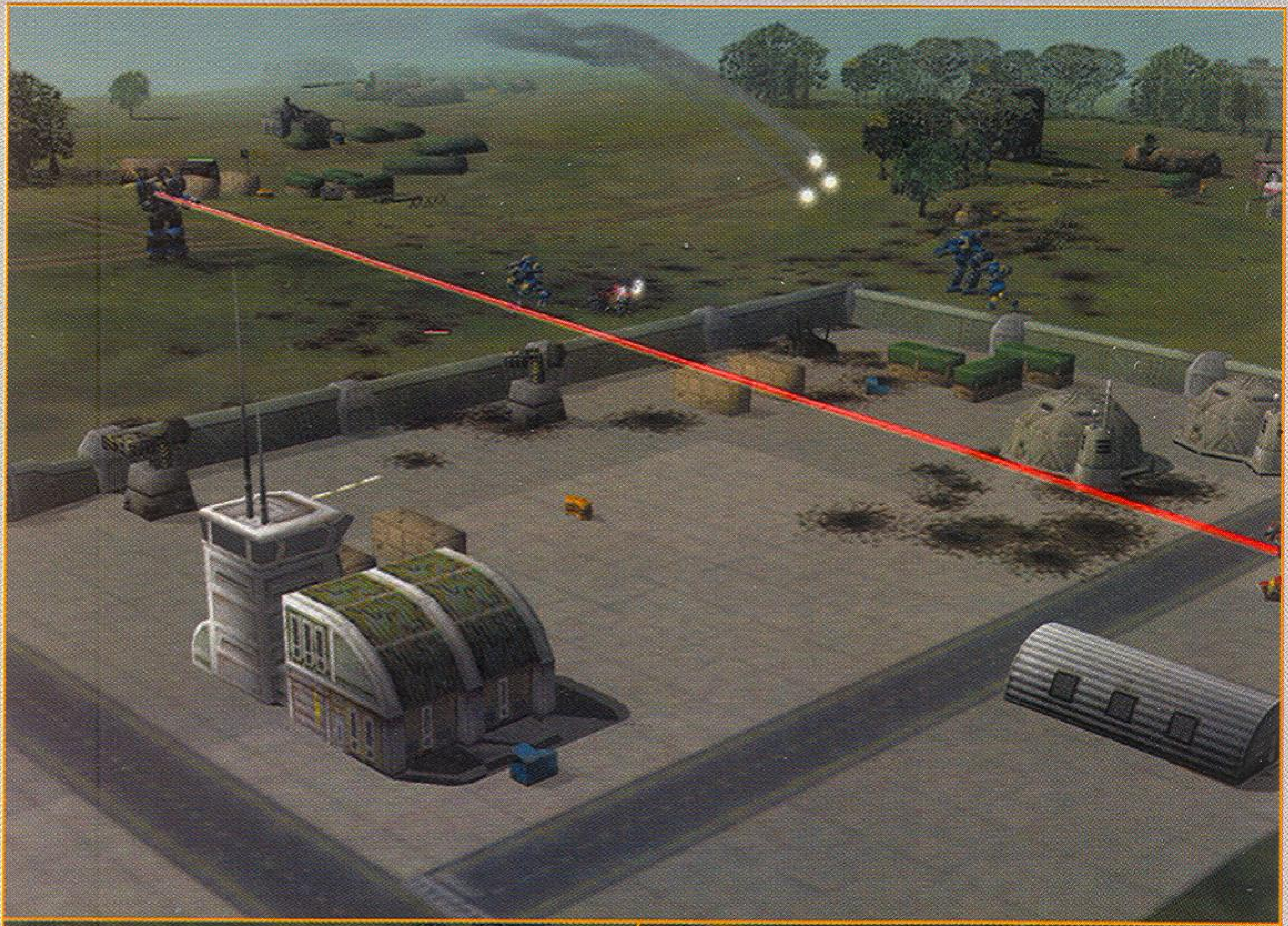
Din cauza complexității fiecăruia dintre acești pași îi voi detalia pe rând, iar în această lună capul de afiș îl ține primul pas, adică Concept Paper-ul. Acesta reprezintă ideea de bază a viitorului joc și este scris în ideea că va fi prezentat celui ce sponsorizează afacerea sau celui ce ocupă poziția de producător executiv (dacă există așa ceva). Tocmai din această cauză el trebuie să fie clar, scurt, adică să nu depășească o pagină sau două și să conțină următoarele: introducere, descriere, elementele deosebite sau speciale ale jocului, genul acestuia, informații despre piața pe care va fi vândut, despre target, costuri, valoare și fiabilitate și o mică bucățică de concept art (ce este totuși opțională).

Introducerea este partea cea mai importantă, căci ea vinde ideea. Aici informațiile trebuie prezentate într-un mod cât mai atractiv, astfel încât cei cărora le prezinți acest document, cei ce îl citesc, să o facă cu plăcere și interes și în același timp trebuie să intre în atmosfera pe care dorești să o creezi. Trebuie să îi faci să citească mai departe, curioși și pe jumătate convinși că este ceva ce merită făcut. Trebuie să le arăți de ce ei și nu alții trebuie să facă acest joc.

MECHCOMMANDER 2

Tip joc: Sim mech - Redactor: Cristian Soare

Au trecut aproape doi ani de la lansarea primului titlu, ce a reușit să aducă un suflu nou pe o scenă foarte populată, cea a RTT-urilor și RTS-urilor. Folosirea la acea dată a unui engine izometric a avut partea sa de critici, repede dispărută sub mulțimea de laude aduse în ceea ce privește partea pură de tactică. Conceptul era relativ simplu și se diferenția fundamental de ceea ce devenise laitmotivul unei întregi generații de jucători, și anume "am resurse, n-am resurse, ia că torn eu o manifestație de unități și îi sar adversarului în cap, poate s-o da bătut". Alienarea micilor adulatori ai monitoarelor cu multe culori pe ele a fost ocolită, iar acum, la începutul noului mileniu, mai exact cândva prin primăvara lui 2001, FASA și patronii ei, adică Microsoft, au hotărât să treacă la faza a doua a tratamentului, și anume trecerea la 3D, spre bucuria mulțimii de jucători pe jumătate vindecați.







La început

Este povestea ce beneficiază de aportul lui Brian Nystul, una dintre figurile legendare ale universului BattleTech. Teoretic aceasta ar trebui să însemne un lucru bun, însă din păcate Mechwarrior4 a văzut lumina din interiorul hard-ului, iar noi nu am văzut nici o poveste de calitate în el, cu toate că și el "suferea" de aportul unor experți (dacă chiar creatorul universului în cauză intra în această categorie).

Ceea ce a transpirat până acum din poveste este și nu este de natură să ne crească nivelul atenției în această direcție. Informațiile cernute cu țârâita de către producători par să indice faptul că acțiunea va fi concentrată asupra unor planete din Chaos March, ea continuând povestea vieții domnului Harrison (mechcommanderul din prima parte) ce a renunțat la ideea de carieră în cadrul forțelor armate regulate și s-a reprofilat pe o meserie mult mai bănoasă și eroică și anume practica mercenarismului. Eroul nostru va lupta pentru trei case din cele cinci ale Inner Sphere: House Davion, House Steiner și House Liao, ceea ce înseamnă evident lupte de natură epopeică.

Lucruri bune

Primul lucru bun ce merită menționat este structura misiunilor, ce va fi deschisă. Adică ne vom alege noi misiunea următoare în funcție de logistică, chef, bani sau talent, fiindu-ne oferită ocazia să facem, ca să zic așa, istoria cu propriile noastre mâini și pe calea pe care dorim noi.

Din cauza numărului mare de inamici și aliați și a diferențelor dintre ei, MechCommander 2 va aduce la lumină 15 noi modele de mechi, dintre care patru se pare că în premieră absolută chiar și pentru cunoscătorii universului ce pricina, printre acestia numărându-se UrbanMech și Menshen. Toate acestea fără a se renunța complet la cei ce țineau capul de afiș în prima producție, căci ne vom reîntâlni cu 11 dintre vechii cunoscuți. Bătrânul Raven va fi pe baricade, laolaltă cu MadCat, Vulture și Hunchback, alături de mai noii săi colegi cum ar fi BloodAsp, un mech de 95 de tone a cărui configurație de bază (Gauss-uri, PPC-uri și Lasere) se anunță a fi distrugătoare.

Un alt lucru bun este renunțarea la infamul "fog of war", mai ales că nu își găsea locul în joc. De ce? Păi în era spațială să

nu îţi permiţi să faci o recunoaştere din satelit a locurilor în care îţi vei coborî trupele? Situaţia era ridicolă, şi din fericire a fost reglementată. Acum, toată harta va fi vizibilă, cu toate clădirile şi formele de relief aferente, însă pentru identificarea cu precizie a unităţilor jucătorul va trebui să se apropie suficient de mult încât să le prindă în raza senzorilor. Pentru a nu irosi mechi preţioşi în raiduri de recunoaştere au apărut scout-car-urile ce ne vor salva de la irosirea averilor câştigate cu sudoarea frunţii.

Despre creşterea copiilor

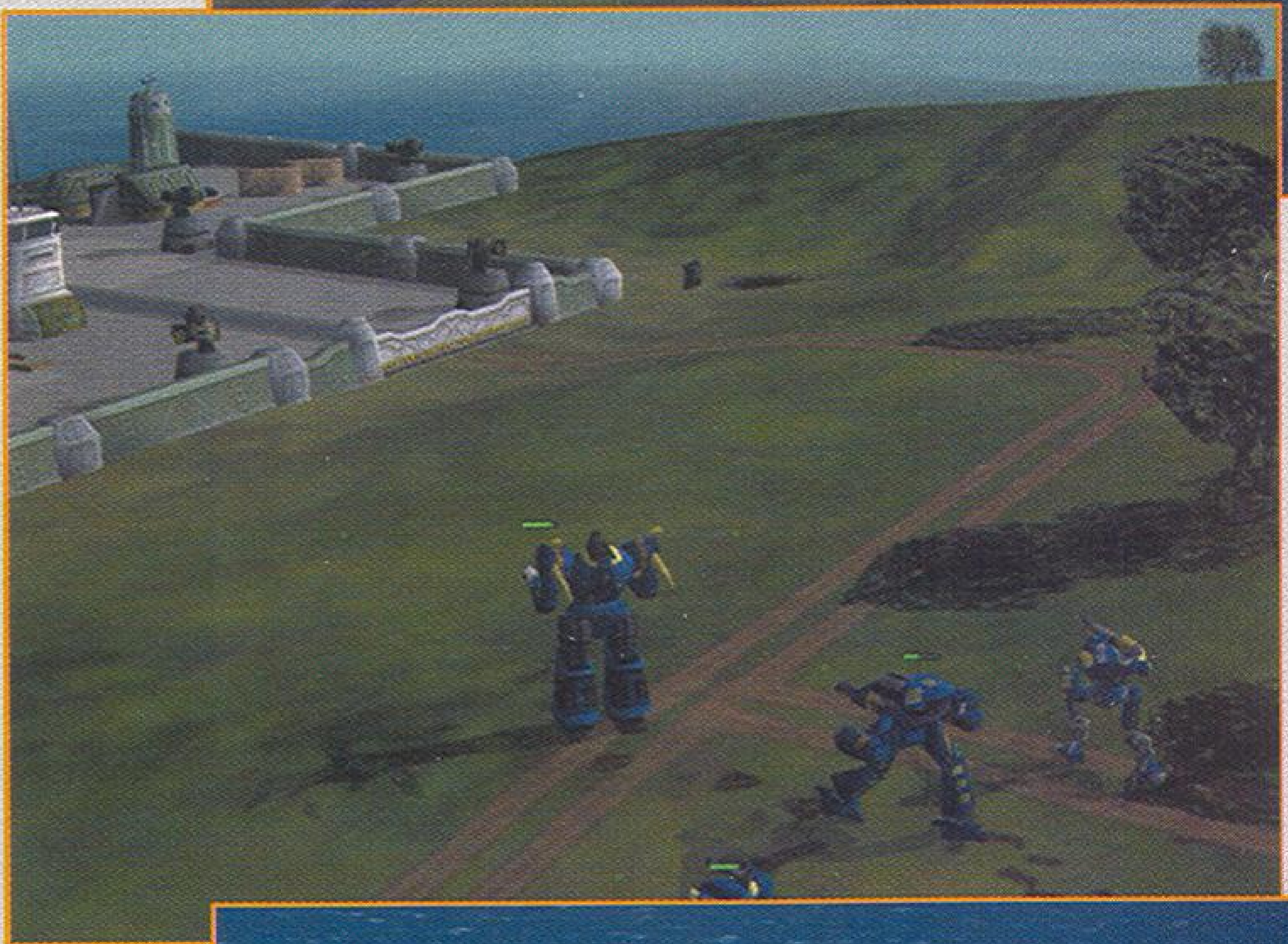
Una dintre cele mai importante schimbări, sau mai degrabă îmbunătăţiri, se referă la piloţii propriu-zişi. Sistemul de experienţă s-a îmbunătăţit, pe de-o parte, prin adăugirea unui nou nivel de experienţă, şi anume "Ace", ce reprezintă maximizarea valorilor statelor, şi pe de altă parte prin oferirea, odată cu fiecare creştere în nivel, a unui bonus special, cum ar fi «Long Shot», ce evident oferă un bonus la folosirea armelor de distanţă mare, sau "PPC Master", ce dispune de avantaje în folosirea PPC-urilor. Se pare că acest gen de bonusuri vor merge până la specializarea pe mechi, pentru a exista un randament mai bun din partea piloţilor. Partea şi mai bună a acestui lucru este faptul că vom fi nevoiţi să avem grijă de piloţii experimentaţi ca de ochii din cap, căci pierderea unuia poate însemna o slăbire a forţei ce o avem sub conducere.

Mai sunt multe elemente ce încă nu au fost date publicităţii complet, printre acestea numărându-se AI-ul "scalabil" în funcţie de fiecare jucător, acesta adăugând sau reducând forţele inamice în funcţie de modul în care fiecare jucător se descurcă pe câmpul de bătălie. De asemenea, pe lângă "salvage recovery"-ul ce ne va permite completarea numărului de mechi, va exista posibilitatea să folosim tehnologii noi prin capturarea a diferite documente de natură inginerească de la inamici. Dacă tot am pomenit salvage-ul, merită amintit că acum va exista o echipă specială la dispoziţia noastră pe care o vom folosi ca să reparăm sumar în timpul luptei battlemechii câştigaţi, spre a-i folosi în continuare. Bineînţeles, pentru o reparaţie zdravănă va trebui să aşteptăm până la terminarea misiunii, când îi luăm pe sus şi îi ducem pe dropship.

În domeniul grafic, trecerea este cu surle şi trâmbiţe, căci nu puteţi să nu observaţi nivelul de detaliu pe care îl avem la dispoziţie. Nu puteau să lipsească de la apel toate efectele atât de dorite de dependenţii de culori, şi avem acum iluminare real-time, animaţii scheletale, lumină colorată, explozii demne de Cernobâl şi restul.

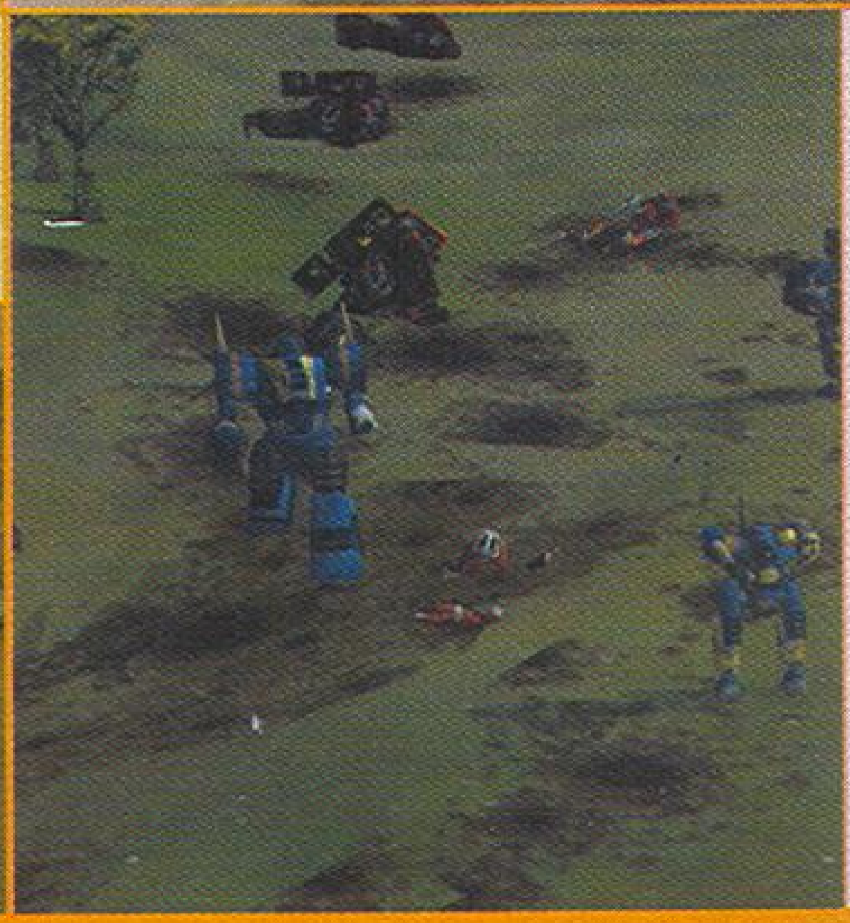
Partea de multiplayer va fi foarte stufoasă, pe lângă vechile cunoştinţe "deathmatch" şi "team deathmatch" venind acum şi "capture the flag", şi un nou mod "quickstart", în care calculatorul alocă fiecărui jucător o poziţie şi ceva trupe, restul rămânând la latitudinea lor. Mai sunt introduse o întreagă pleiadă de misiuni cooperative, însă nu ştiu dacă vom putea juca şi campania în acest mod. Numărul maxim de jucători va fi opt, şi pentru a fi siguri că eventualii amatori nu se vor plictisi nenea producătorii vor introduce şi un Mission Editor, acelaşi folosit de ei în perioada de development. Rămâne de văzut însă ce vor reuşi să introducă, şi ce vor lăsa pe dinafară, însă mica bucăţică de MechCommander 2 pe care am văzut-o a fost suficient ca să îmi ud tastatura. Sincer să fiu sper să nu mă decepţioneze la fel de mult ca fratele său mai mare, Mechwarrior4, şi să reuşească să readucă feeling-ul pierdut odată cu Mercenaries.











Detalii

Producător:
Microsoft
www.microsoft.com

Distribuitor:
Microsoft
www.microsoft.com/romania

Opinii:

+ - misiuni "deschise"
  - exploatează mai departe multe din ideile bune ale strănoşului

− - povestea ?

BATTLEFIELD: 1942

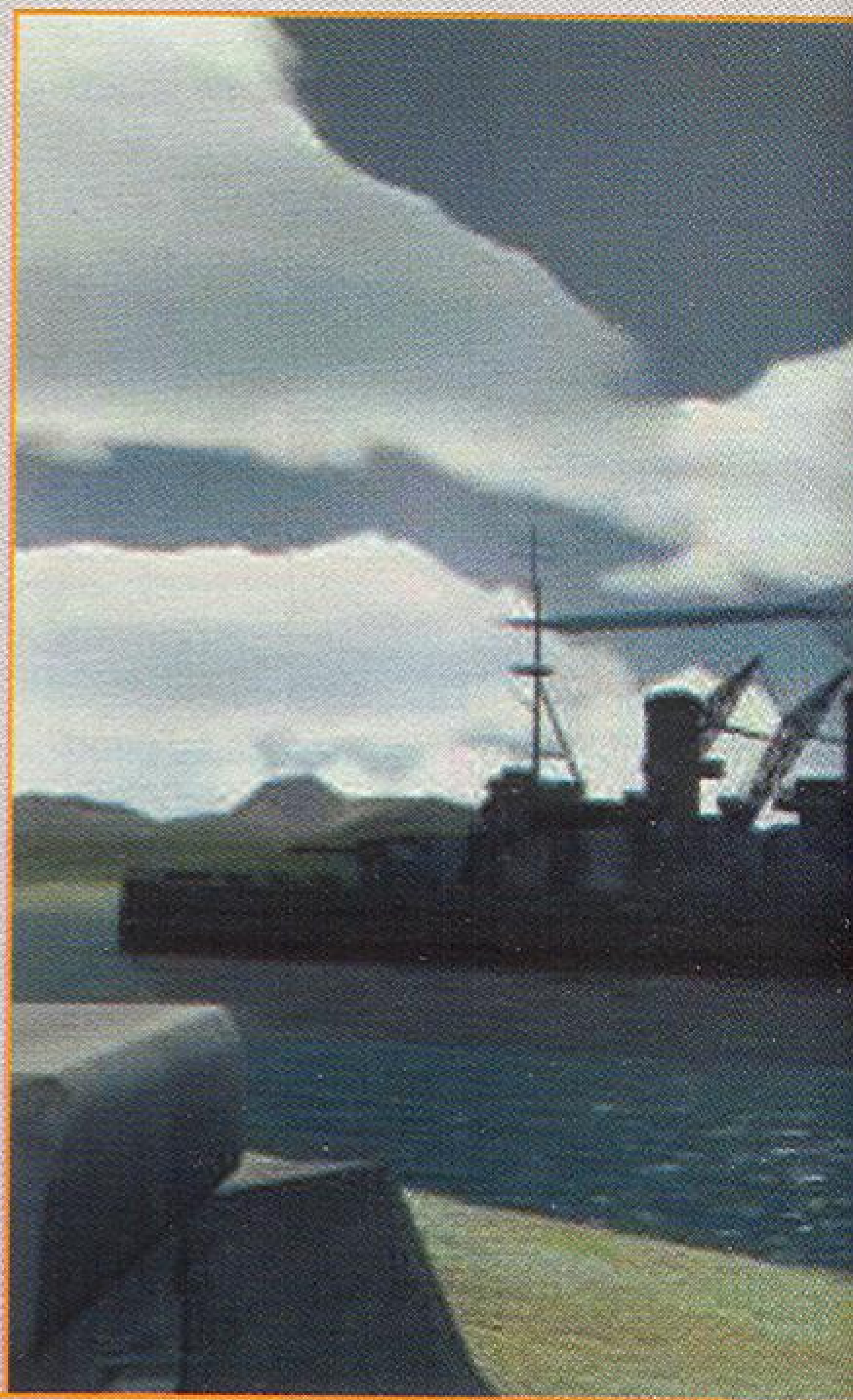


Tip joc: Action/Adventure - Redactor: Dan Dimitrescu

Cândva, în trecutul întunecat al acestei reviste, prezentam un joc interesant ca idee dar un pic prea simplist în implementare, numit Codename: Eagle. Oferind jucătorului, aflat în pielea unui agent secret, posibilitatea de a controla mai multe tipuri de vehicule, ce își avea originea într-un proiect de mini-câmp de bătălie virtual. Ei bine, se pare că cei de la Refraction, realizatorii lui, s-au întors la ideea originală, transformând-o într-un promițător tactical squad shooter.

Plasat, lucru ușor de intuit, în al doilea război mondial, BF1942 este construit după rețeta deja cunoscută a "două echipe" ce încearcă să îndeplinească niște obiective antagonice. Mai puțin obișnuită este posibilitatea fiecărui membru al echipei, în funcție de specializarea (pilot, marinar, medic, genist șamd) pe care și-a ales-o, de a face parte din echipajul unuia din vehiculele modelate. Acestea pot fi aeriene, terestre sau maritime, lista ajungând de la jeep-uri și kübelwagen-uri până la cuirasate din clasa Yamato. Cât de realist vor evolua toate acestea, rămâne de văzut. În Codename: Eagle fizica era OK la nivelul solului, dar în aer - jale. Dacă ar fi să credem materialele publicitare, modelarea zborului ar fi acum mult mai apropiată de standardele unui simulator. Pe de altă parte, este bine de reținut că pentru pilotarea acestora nu va fi nevoie de un număr foarte mare de taste, accentul jocului căzând totuși pe accesibilitate.

Pe lângă specializările sus amintite, a căror listă completă nu este încă finalizată, mai există și un personaj unic în fiecare echipă - comandantul. El nu este o entitate "fizică", deci nu participă direct la lupte, și poate fi un jucător sau AI. Având la dispoziție o hartă a zonei de luptă, el analizează toate informațiile culese și transmite ordine către coechipierii săi. Ideea, deși netestată pe piață, nu este nouă, cel puțin două alte jocuri aflate în lucru (Team Fortress 2 și Global









Operations) făcând uz de ea. Personal, cred că are ceva potențial, dar rezultatul depinde și de calitatea jucătorilor.

Zona de război

Misiunile din BF1942 vor avea ca subiect bătălii celebre cum ar fi Stalingrad, Iwo Jima, Kursk sau debarcarea din Normandia, adaptate pentru un număr mai mic de personaje principale (jocul va suporta până la 64 de jucători). Varietatea este asigurată și de multitudinea perspectivelor ce îi sunt oferite jucătorului: el poate face parte din principalele forțe armate ale Aliaților (SUA, Marea Britanie și Rusia) și ale Axei (Germania și Japonia), opțiunile schimbându-se, evident, în funcție de realitatea istorică (fără japonezi la Stalingrad).
Un pic surprinzătoare în această epocă, dar binevenită oricum, este atenția acordată părții de single player a jocului. Aici, jucătorul ia rolul unui simplu soldat, iar AI-ul va face pe comandantul care dă ordinele. Restul trupei aliate este formată din boți, jucătorul având dreptul să dea ordine unui anumit număr (proporțional cu gradul său) din aceștia.

Design-ul campaniei s-ar putea să cuprindă anumite elemente dinamice, astfel că rezultatul unei misiuni le poate influența pe cele ulterioare. Cum comandantul inamic lucrează independent și nu este un sclav al celui personal, te poți întâlni în peregrinările tale cu trupele trimise de ele să execute diverse misiuni obscure. Totul ar trebui să dea senzația unui colț de război adevărat, ceea ce în opinia maniacului din mine este bine. Prezența unor unități de talia unei nave de linie în joc ar putea pune sub un mare semn de întrebare sănătatea mintală a designer-ilor. Oare nu se va sui toată lumea în primul cuirasat întâlnit în cale, trăgând cu tunurile în toate părțile? Ei bine, nu, pentru că toate unitățile (și respawn-urile de altfel) costă resurse, care se pot termina și sunt acumulate prin îndeplinirea unor obiective - cum ar fi capturarea unei clădiri-cheie. De asemenea, fiecare tip de vehicul are avantajele și dezavantajele sale, deci o armată combinată este singura soluție spre invincibilitate.
Când mă gândesc la al doilea război mondial, mă gândesc la tancuri Tiger strivind totul în cale, la Jabo-uri apărute din ceruri și semănând moarte în urmă sau la baraje de artilerie care redau naturii spațiul acaparat de oameni. Și ghiciți ce am de gând să zic - toate acestea le vom putea vedea pe viu, grație jocului despre care vorbim acum. Nu, nu vreau să zic că datorită lui, rușii sau nemții vor porni în căutarea gloriei de odinioară (deși la ce cenzură se aplică în Germania, ai zice că le e frică tocmai de așa ceva), ci că motorul grafic este suficient de capabil pentru ca imaginația să se poată odihni nițel.

Ce vom vedea? Spații largi, cu vizibilitate de până la 2 km în vreme bună - deși hărțile nu au mai mult de 16 km^2 din considerente de concentrare a acțiunii. Terenul respectiv și tot ce se află pe el sunt destructibile, deci putem urmări proiectilul de tun lăsând găuri în pereții unei case și un crater în dealul din spatele acesteia. Asta îmi aduce aminte de filmulețele de război în care grupuri de soldați germani aduceau auto-tunuri în fața unei clădiri ocupate de Ivan, demolându-le apoi din câteva focuri.

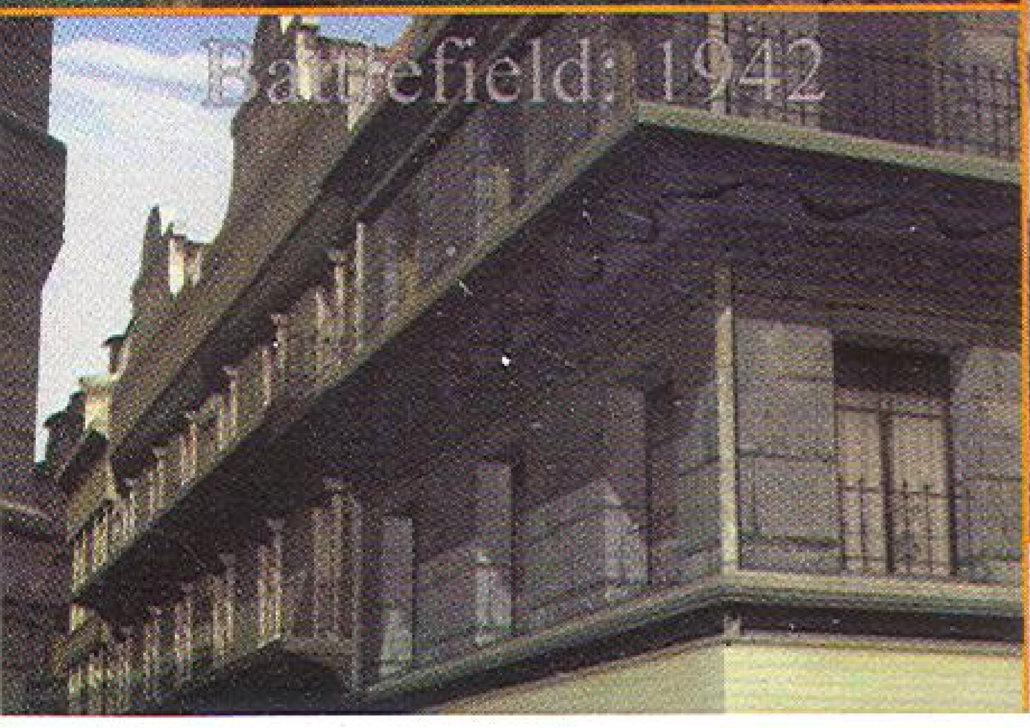
Inamic la orizont

Pentru a judeca mai bine potențialul lui BF1942, trebuie să luăm în calcul și concurența ce îi este pregătită. Aceasta este mai mult decât redutabilă, fiind vorba de World War 2 Online. Totuși, trebuie să recunoaștem diferențele de abordare între cele două produse: WW2O ne propune câmpuri de bătălie și campanii vaste, persistente, găzduind sute de jucători. În plus, este orientat mai degrabă către piața de simulatoare hardcore - lucru normal dacă ne gândim că este realizat de o parte a echipei Warbirds. Ar trebui să fie loc pe piață și net pentru ambele jocuri, ba chiar și pentru un oarecare proiect întârziat al celor de la Valve.













Detalii

Producător:
Digital Illusions
http://www.dice.se

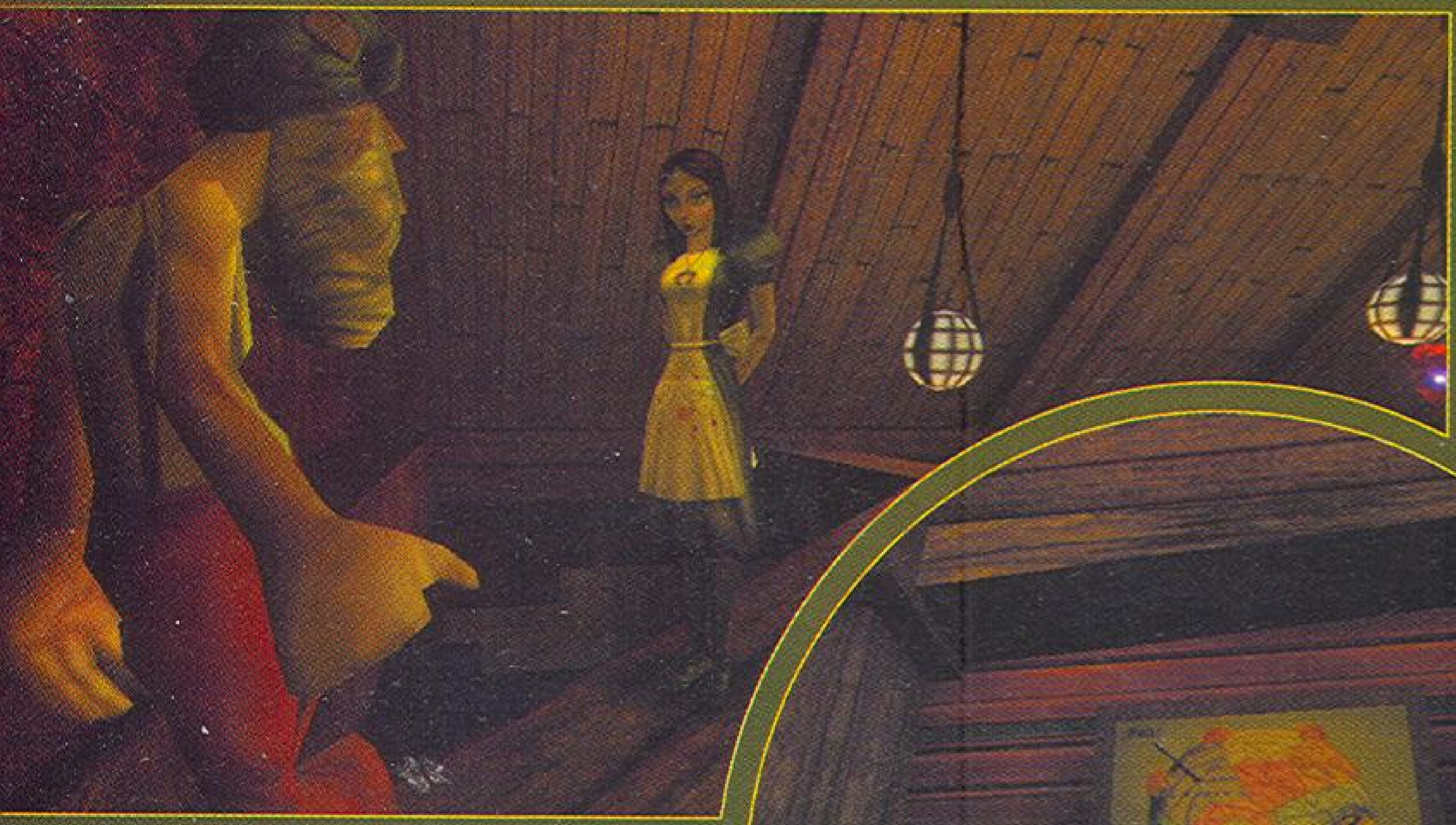
Distribuitor:
N/A

Opinii:
+ vehicule multe și variate
+ motor grafic pare foarte bun

− poate degenera destul de ușor

AMERICAN McGEE's ALICE

Tip joc: Action/Adventure - **Redactor:** Traian Bostan







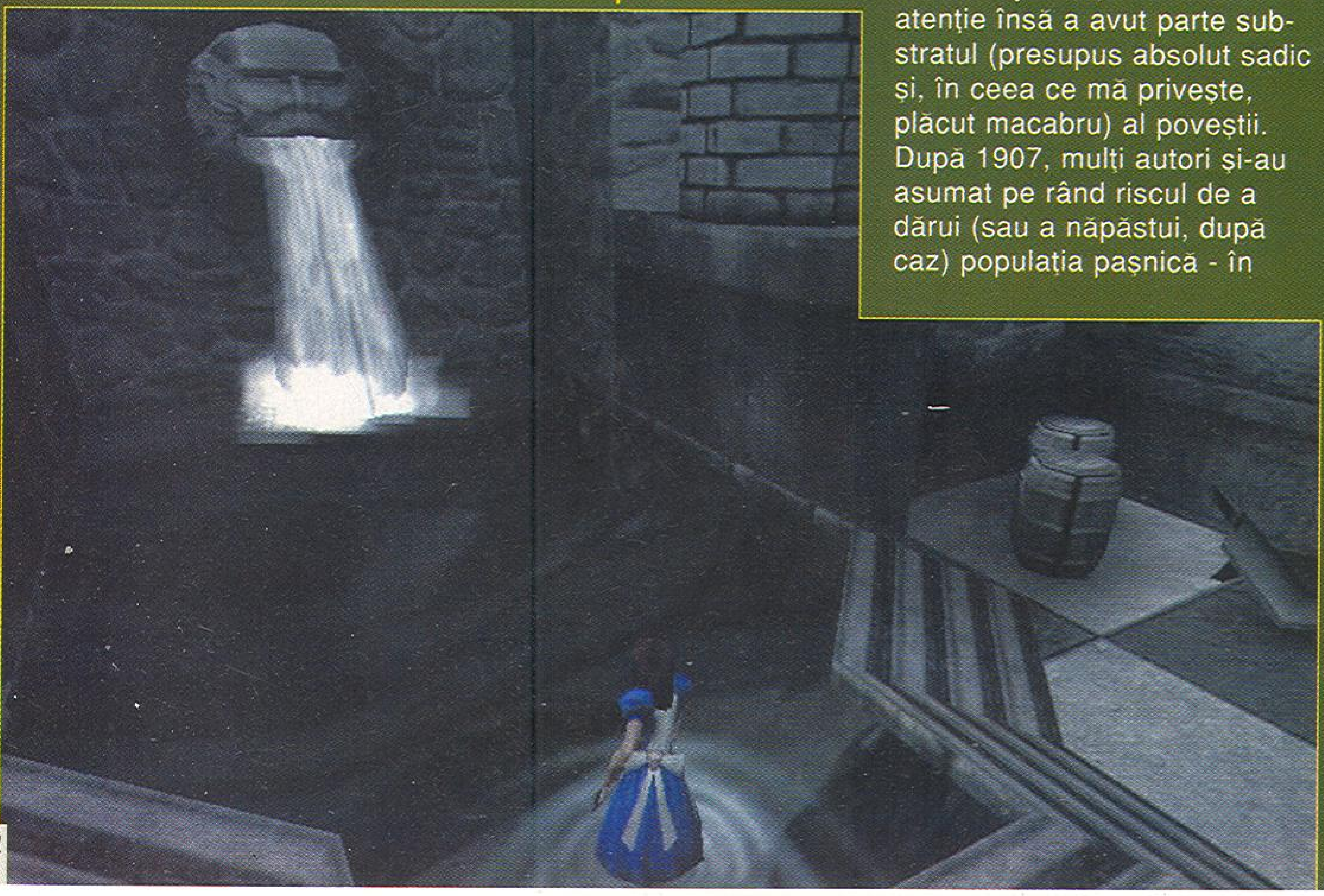
Revenirea din Ţara Minunilor se poate deseori dovedi mai periculoasă decât călătoria în sine... De altfel, odată întoarsă în lumea normală, Alice urma să afle asta pe propria piele. Nu numai că părinţii şi rudele apropiate nu binevoiesc să creadă o iotă din tot ceea ce, cu atâta generozitate, le povesteşte fetiţa, dar, ca să pună capac la toate, îşi mai iau şi precauţia de a muri subit şi cu toţii, în timpul unui incendiu de origini misterioase.

Traumatizată peste poate, Alice se trezeşte internată într-un spaţiu special amenajat (cu domni în halate albe şi celulă personală pusă la dispoziţie) unde îşi petrece cu mult sârg următorii 5 ani din viaţă şi fiind săptămânal gata să cadă pradă disperării, până într-o bună zi, când iepuraşul...

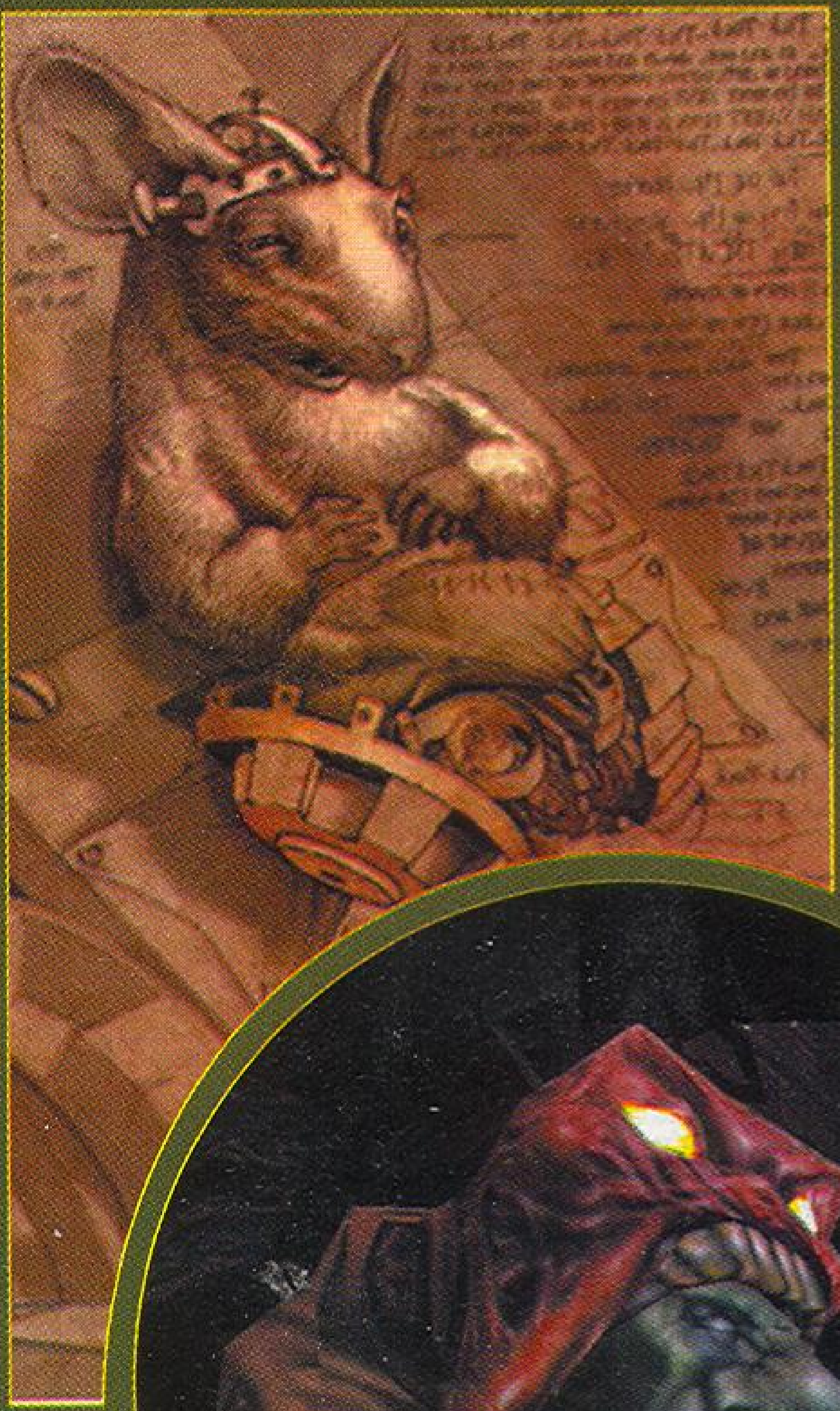
Despre uimitoarea poveste a lui Louis Caroll s-a discutat mult, şi nu neapărat doar pe Discovery. De şi mai multă atenţie însă a avut parte substratul (presupus absolut sadic şi, în ceea ce mă priveşte, plăcut macabru) al poveştii. După 1907, mulţi autori şi-au asumat pe rând riscul de a dărui (sau a năpăstui, după caz) populaţia paşnică - în speţă copiii, deseori însă şi oameni mai în vârstă - cu noi şi suculente versiuni ale vechii epistole, în care însă diabolicul nu-şi mai cosmetiza cu atâta abilitate prezenţa. American McGees' Alice in Wonderland nu este, la rândul ei, decât o nouă încercare de a porta această tendinţă în lumea ordinatoarelor cu acceleratoare supărate pe ele. Încercare ce, de data asta, s-a adeverit a fi cu adevărat memorabilă, am spune noi.

Artwork

Jocul te şochează începând chiar cu primul meniu. "Aşa ceva mi s-a mai întâmplat", îţi zici, "nu e cine ştie ce greu să faci nişte meniuri mai reuşite". Şi totuşi, parcă ţi se adună nişte noduri în gât, şi îţi vine să zâmbeşti vinovat când te uiţi în oglindă. Apoi faci greşeala de a apăsa pe "New Game". Nu ştiu ce înseamnă pentru voi suprarealism, dar în dicţionar scrie ceva de "curentul care pune accentul pe activitatea spontană a imaginaţiei, pe elemente iraţionale şi subconştiente, pe vise etc. şi nu pe gândirea logică." Cred că este totuşi cam puţin spus. Forme care nu apar decât în coşmare şi în reclame Coca-Cola, linii care se curbează dezinvolt acolo unde ar trebui sa fie mai drepte şi figuri geometrice care nu se predau la (nici o) şcoală, toate îşi găsesc









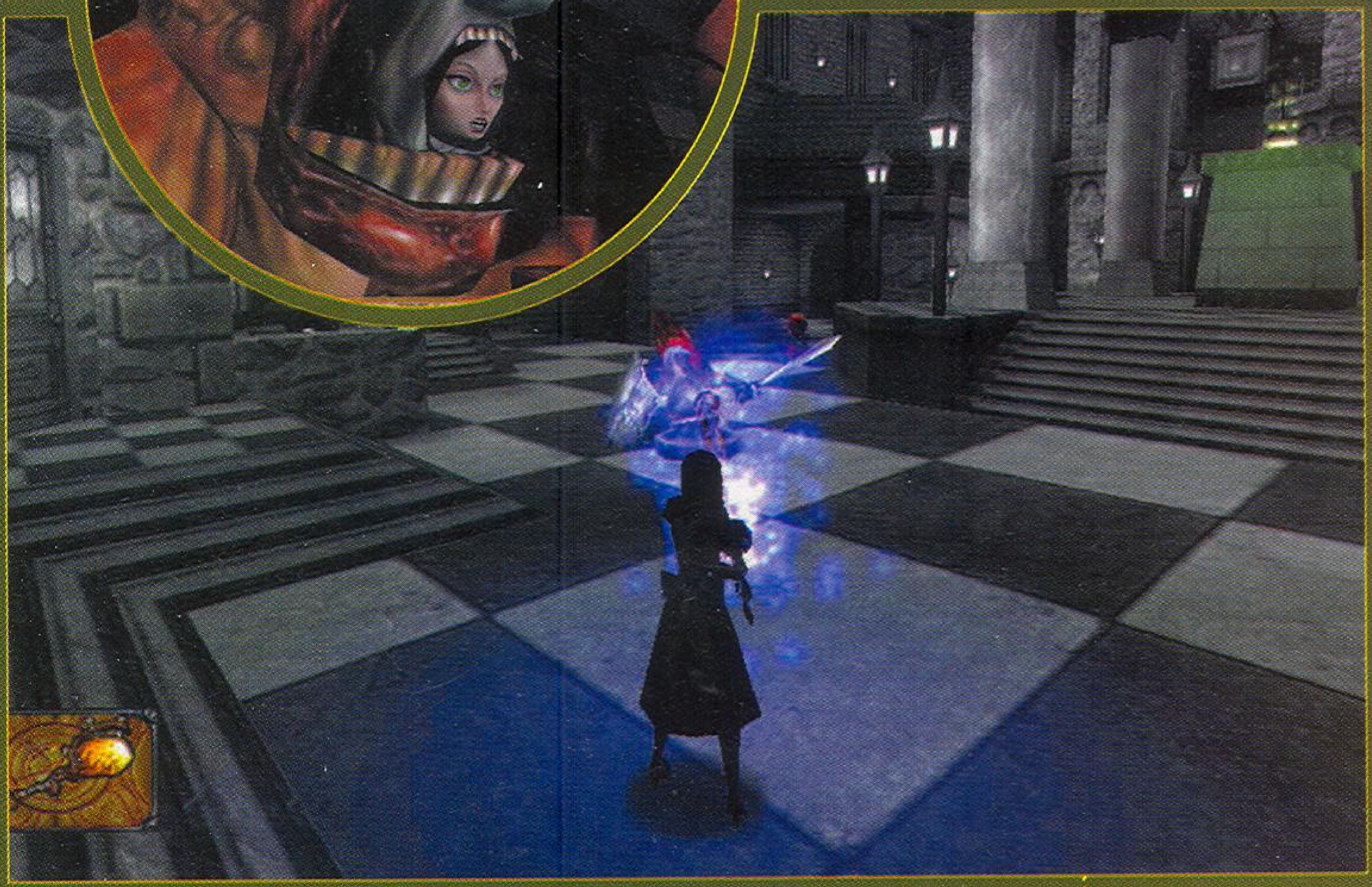
natural locul în grafica acestui joc.

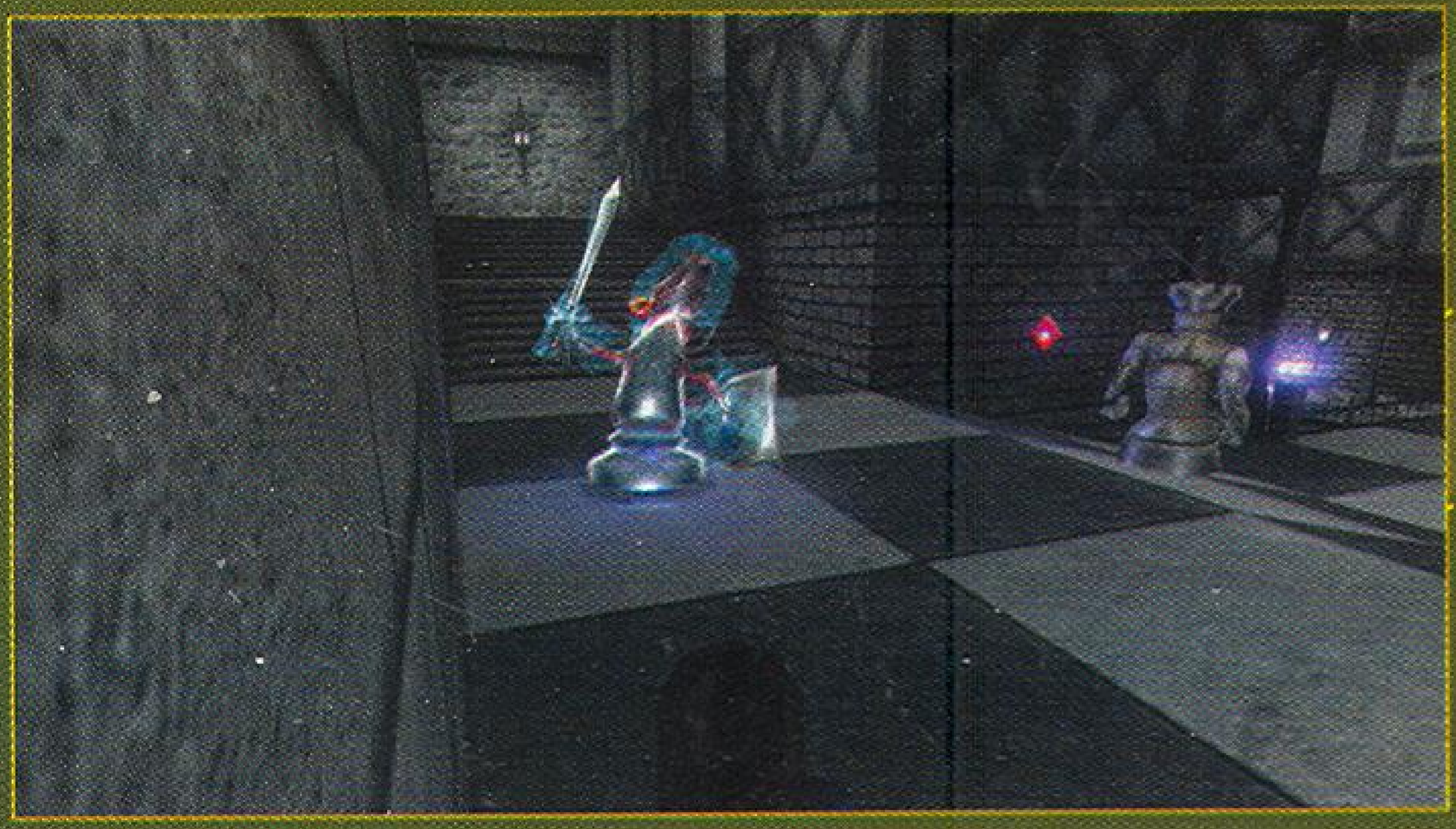
Ce știe să facă un engine de Quake III văzusem deja, dar nu și ce știu să facă cei de la Rogue cu el... și Fakk 2 și Elite Force sunt jocuri care arată bine, dar, totuși, pe lângă Alice in Wonderland nici unul dintre ele nu mișcă. Și când crezi că nimic nu te mai poate uimi, când apa în care sari nu arată ca nimic din ce ai văzut până atunci, când cărțile dintr-o bibliotecă își iau inocent zborul numai pentru a-ți face ție trepte iar podeaua dintr-o cameră se sparge în bucăți de puzzle care levitează apoi în aer, lăsându-te să-ți cauți limba undeva pe jos... apare brusc câte un nivel doar alb-negru drept domeniu al pieselor albe de șah, numai pentru ca apoi să ajungi la altul - roșu, domeniul celor negre, și să vezi de acolo următorul tărâm: o casă normală în vârful unui vulcan activ... și atunci chiar nu mai știi ce să zici.

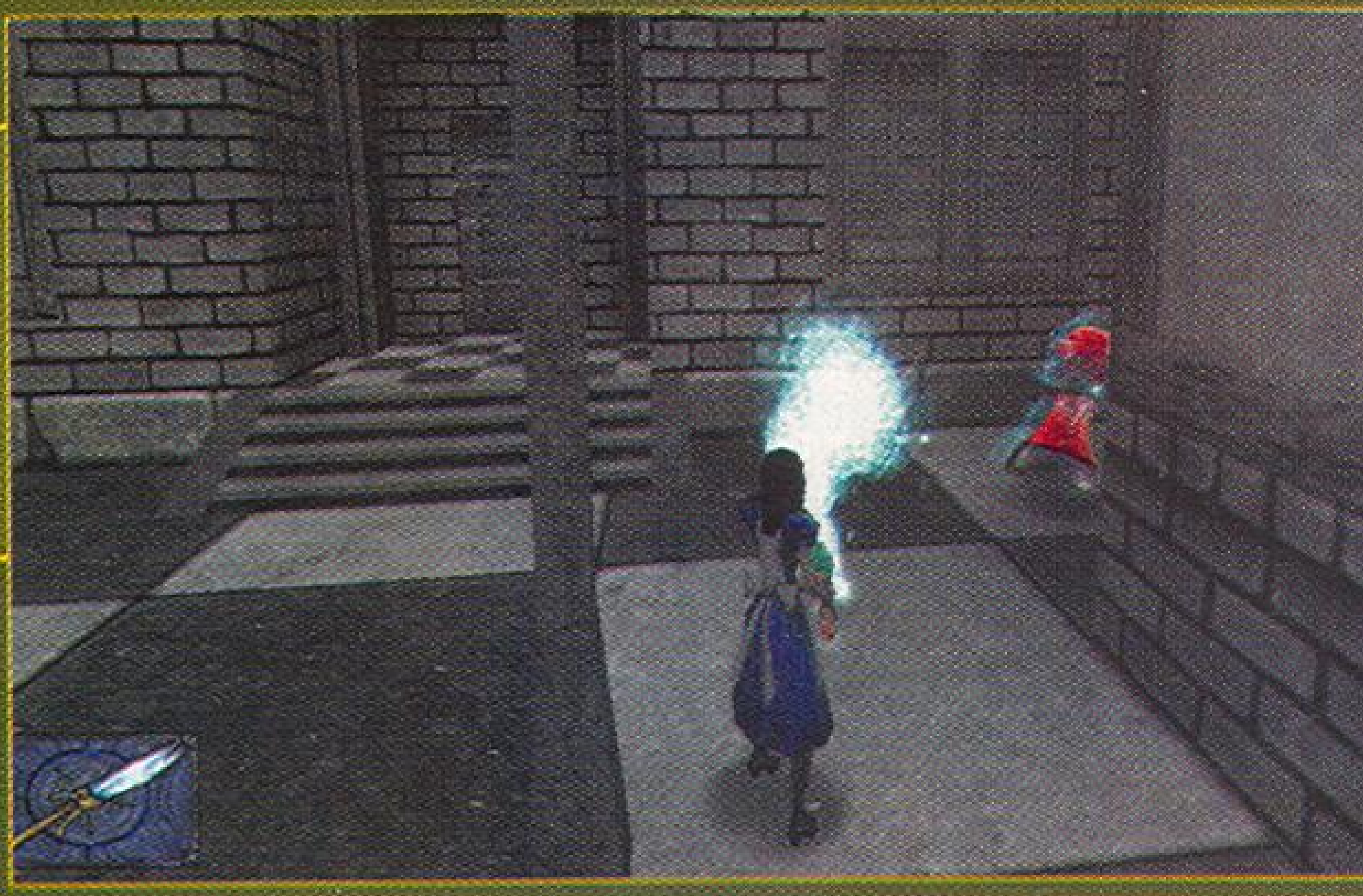
Character design

În manual scrie că Alice are 15 ani, dar ceea ce vezi (și controlezi) pe ecran arată de "majoră" toată ziua. Pe de altă parte, în unele țări statutul respectiv se obține mai devreme decât în altele, deci problema rămâne deschisă. Tot deschisă este și atitudinea domnișoarei atunci când o urmărești discutând cu cineva, deși dacă apuci să-i vezi ochii, privirea arată clar a demență. Este adevărat totuși că la senzația asta contribuie și cuțitul acela imens, care se asortează destul de greu cu fata în rochiță albastră și șorțulețul alb (pătat un pic de sânge) care îl deține. Și că veni vorba, sângele n-ar trebui să vă sperie deloc, pentru că altfel, mai târziu, când veți ajunge să întâlniți copii retardați (cu menghine strângându-le capul și care se dau discret cu acesta de podea) s-ar putea să nu mai faceți față distracției.

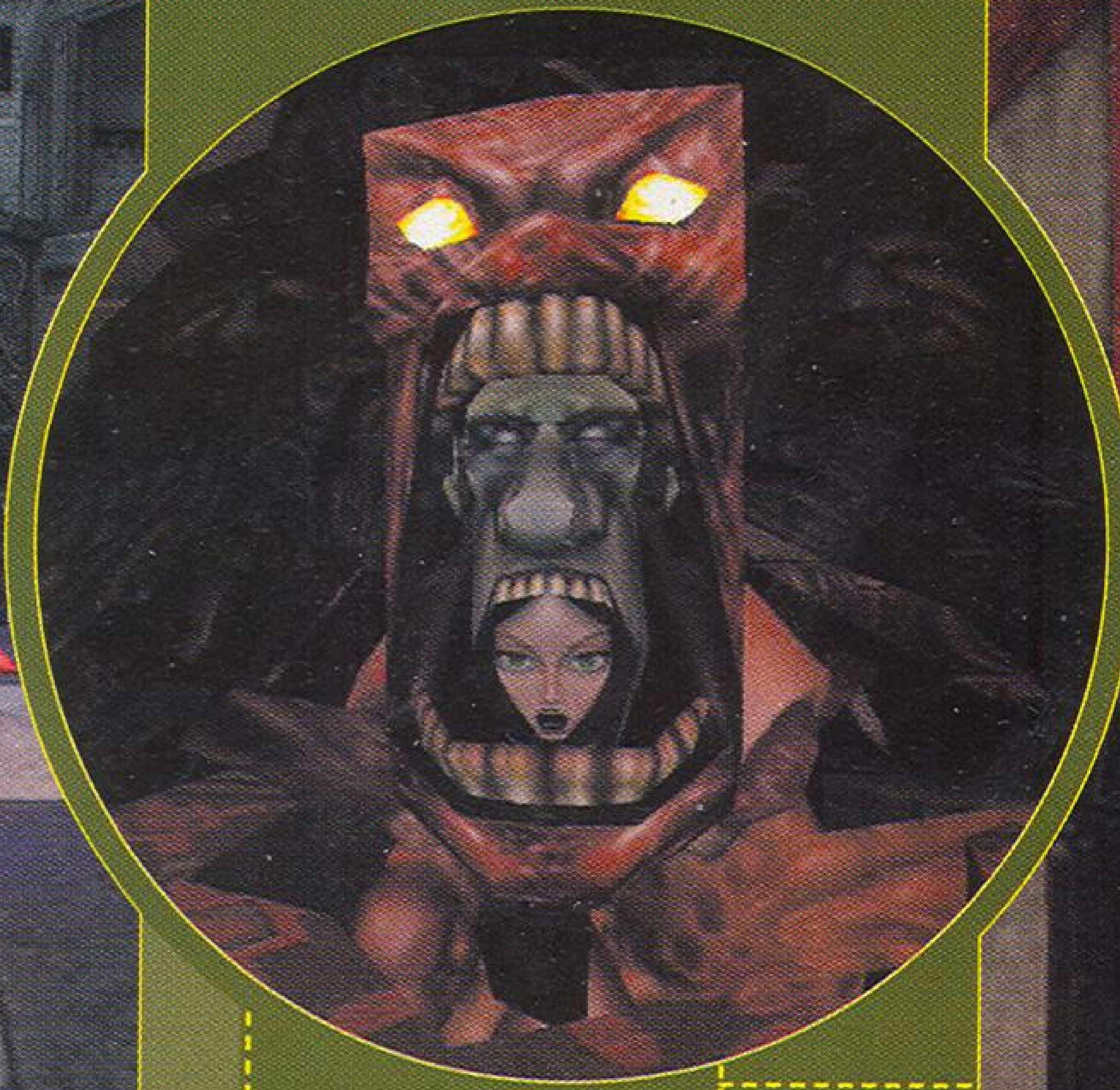
Altfel spus, în Alice in Wonderland, character design-ul este cu adevărat excelent. De la motanul spontan invizibil cu atitudine de maestru sadic și replici à la Hanibal Lector ("Te dai cu Channel 5, dar nu astăzi - și apropo, ghicitoare-când poate fi folosită o crosă de golf pe post de armă zdrobitoare: răspuns- când vrei tu"), trecând prin inamicii în formă de cărți de joc (pe care aveam o plăcere deosebită să-i tai în două cu cuțitul- mor într-un mod foarte frumos) sau gândaci monstruoși și terminând cu boss-ii de nivel-ducese mâncătoare de copii, împărătese teroriste sau monștri dubios de scârboși, toți sunt făcuți ireproșabil, absolut ireali și totuși credibili, cu replici inteligente și într-o engleză delicioasă. Unde mai pui că atunci când le încasează pe acestea din urmă, Alice se leagănă încet pe vârful picioarelor, ca un copil plictisit, iar zâmbetul îți aduce aminte de iubirile din copilărie - Wednesday sau alți













membri ai familiei Adams.

O bună parte din atracția oricărui action/shooter game stă în armele pe care acesta le pune la dispoziția jucătorului. În Alice, respectivele unelte de muncă se materializează deseori în cele mai neobișnuite forme-trecând peste cuțitul pomenit, te poți folosi de cărți de joc cu manifestări de torpile, wand-uri suflând gheață, bufoni de jucărie care explodează la comandă, zaruri ce summonează demoni din alte dimensiuni sau, nesimțirea nesimțirii, un ceas care oprește timpul pentru toată lumea în afară de tine. Suna bine, da? Să vezi cum arată...

Interfața, pe de altă parte, este perfect normală, naturală și identică, cu ce ne-au obișnuit shooter-ele de până acum. Ba chiar, pentru că există suficiente momente în care trebuie să sari cu precizie, tot felul de ajutoare neașteptate îți stau la dispoziție (un mic semn în formă de piciorușe care îți indică exact unde vei ateriza, scutindu-te astfel de nervi la pachet, de exemplu). Este aproape uimitor cum unii producători pot găsi soluții simple și absolut elegante pentru probleme care au afectat un gen de jocuri generații la rând.



Gameplay

Dacă totul s-ar fi oprit aici, aș fi declarat fără nici un fel de remușcări "Alice" drept jocul anului... Din păcate însă, imaginația, creativitatea de care au dat dovadă artiștii din spatele jocului nu s-au prelins și asupra părții efective de joc. Puținele quest-uri existente sunt banal de simple, traseul misiunilor este de o liniaritate dezarmantă, lupta- insuficient de dinamică sau plăcută pentru a te face să ți-o dorești des, iar durata de joc în sine-destul de scurtă. Odată ce ai trecut prin toată povestea singurul motiv din care ți-ai putea dori să revii ar fi dorința de a vedea anumite scene sau niveluri încă o dată. Deși, nici asta nu e puțin lucru.

Concluzii fără deziluzii

Ar fi poate necinstit să penalizăm "Alice" prea puternic pentru partea de gameplay, deși neîndoielnic, aceasta este foarte importantă în orice alt caz. Și asta pentru că, încă din primele momente, îți dai seama că ai în față ceva ce nu mai este deloc doar joc, ci... se apropie periculos de mult de cuvântul Artă. Nu știu cum "e" alții, care au prieteni actori, regizori, și în general oameni ce până și paharul de apă îl beau în mod artistic, dar pentru mine, Alice este unul dintre puținele titluri pe care chiar îmi doresc să le am acasă. Și cred că nu sunt singurul.

Detalii

Producător:
Electronic Arts.
www.ea.com

Distribuitor:
Best Computers
Bd. Elisabeta 25
Tel: 01-314.76.98

Aprecieri:

+ - grafica
  - grafica
  - grafica. Sunetul. Și restul...

− - o oarecare lenevealǎ a gameplay-ului.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 2 - 400 Mhz
Video:	16 Mb
Memorie:	64 Mb Ram
Hard disk:	600 Mb

Verdict 8.7

DEEP FIGHTER

Tip joc: FPS/Arcade - **Redactor:** Alexandru Adam

Cum românul e născut poet, iar lait-motivul mării obligă la introspecţie şi redactare de rime, jocul de faţă prezenta la o primă aruncătură de vedere toate semnele unui succes în spaţiul carpato-danubiano-pontic, având în vedere că are acţiune submarină iar majoritatea jucătorilor din regiune sunt români. Din păcate nici spiritul literar, nici decorul maritim nu salvează opera celor de la Criterion Studios de mediocritate.

În Deep Fighter eşti reprezentantul unei civilizaţii de piscină care e pe picior de evacuare a gliei natale din cauza unui vulcan. În scopul construirii unui mother-ship, se colectează thorium, o resursă radioactivă care îşi petrece timpul liber în adâncurile oceanului şi provoacă dispozitivele electronice ale monopostului submarin din dotarea jucătorului să facă "ţârr-ţârr". De-a lungul jocului ajungi să-ţi încrucişezi intenţiile din cutia de conserve poreclită submarin, în care-ţi faci veacul, cu diferiţi inamici: crabi, peşti şi o organizaţie paramilitară de colonişti mutanţi cu intenţii vicioase, numită Shadowkin.

Metoda de control este similară 3d shooter-elor din familia Descent (a căror caracteristică este posibilitatea de a strife-a şi pe verticală) cu observaţia că aici slalomul prin nivele este afectat de mediul în care se petrec blestemăţiile din joc - apă care, fiind sursa vieţii, este mai densă şi foarte multă. Acest lucru se traduce în faptul că jocul se desfaşoară într-un ritm deloc alert, recomandabil rafinaţilor care-şi trag câte-un ghips integral că să poată apăsa tastele cu creionul antiseptic băgat în gură. Deep Fighter inspiră jucătorului o senzaţie realistă de nemărginire (vastitatea abisului aduce la explorarea subconştientului, măcar pentru a rămâne treaz) şi pentru că multe din cele 50 de misiuni ale jocului presupun îndeplinirea unor obiective paşnice-gospodăreşti (poziţionarea cu un aparat special a bancurilor de peşti în mijlocul păşunilor acvatice mai mănoase, colectare de nasturi şi alte resurse naturale, înfigerea de turele în monotonia peisajului, mânatul crabilor paraziţi cu pulse-laser-ul etc.) aşezate cu sadism în cele mai opuse colţuri ale hărţii.

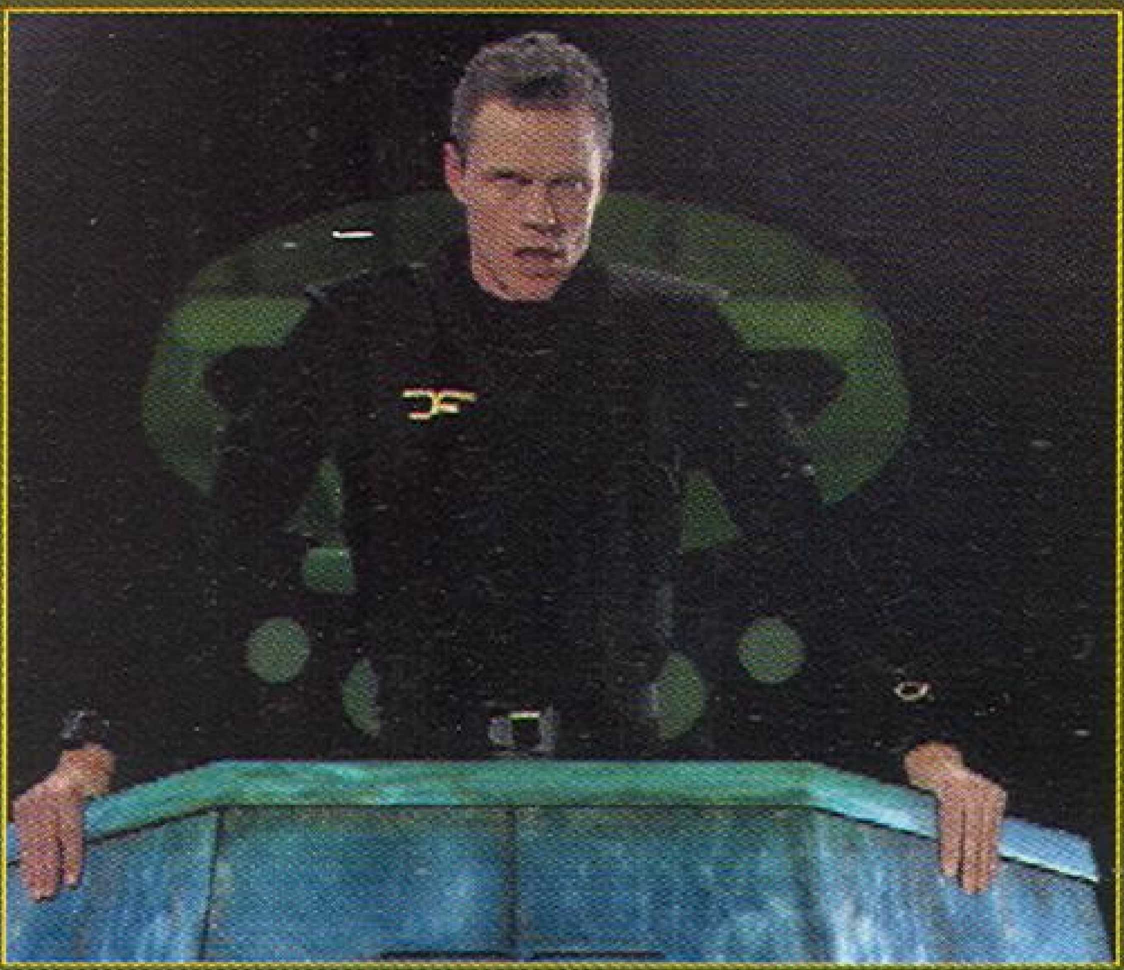
Grafic, apariţia de faţă arată sărăcăcios şi este inferioară chiar unor producţii ca Forsaken de care o despart mai bine de doi ani de evoluţie tehnologică. Ocazionalele confruntări dintre Shadowkin şi "băieţii buni" se soldează invariabil cu descărcări de arme care fie trag cu sfere multicolore de săpun ucigaş, fie cu un soi de torpile la fel de neconvingătoare. În afară de cei câtiva caraşi care-şi păstrează imperturbabil calmul în prezenţa exploziilor (de altfel, inexistente în joc), efectele acestor "unelte de distrugere" nu vor trezi emoţii în sufletul vreunei fiinţe pluricelulare.

Majoritatea nivelelor se petrec în spaţii deschise, printre liane, alge, crabi, râme, pietricele, melcişori uriaşi, texturi de nisip, peşti gigantici (interesant e că, pe măsură ce te apropii cu monopostul de ei, rămân la fel de mari, până când umplu tot câmpul vizual) însă jocul eşuează în tentativa de a sugera privitorului senzaţia de imensitate specifică adâncurilor insondabile ale oceanelor. Astfel, acţiunea din Deep Fighter degenerează în bălăciri interminabile în câte o copaie claustrofobică unde apa este simbolizată de lumina albastră stridentă dimprejur şi fog-ul care te împiedică să vezi la mai mult de 3 metri în faţă (destul cât să opreşti brusc la traversare dacă te deplasezi cu viteza maximă admisă în joc de 2 km pe oră).

Atracţia unui titlu care te îmbie să-ţi cufunzi simţurile într-un univers subacvatic ar fi putut proveni dacă nu dintr-un gameplay hipnotizant sau o grafică superbă, măcar dintr-o puternică încărcătură educaţională. Cum însă megabibanii ce plutesc fără rost peste tot în joc şi te bagă în sperieţi cu priviri bovine sau traiectorii uniform rectilinii au puţine în comun cu fauna Terrei, mă tem că posibilitatea de a folosi Deep Fighter la ora de biologie pe post de instrument didactic cade.







Detalii

Producător:
Criterion Studios
www.criterionstudios.com

Distribuitor:
Ubi Soft Entertainment
Bd Primăverii 51
01-231.67.69

Aprecieri:
+ - are peşti
- e albastru
- resursele sunt radioactive

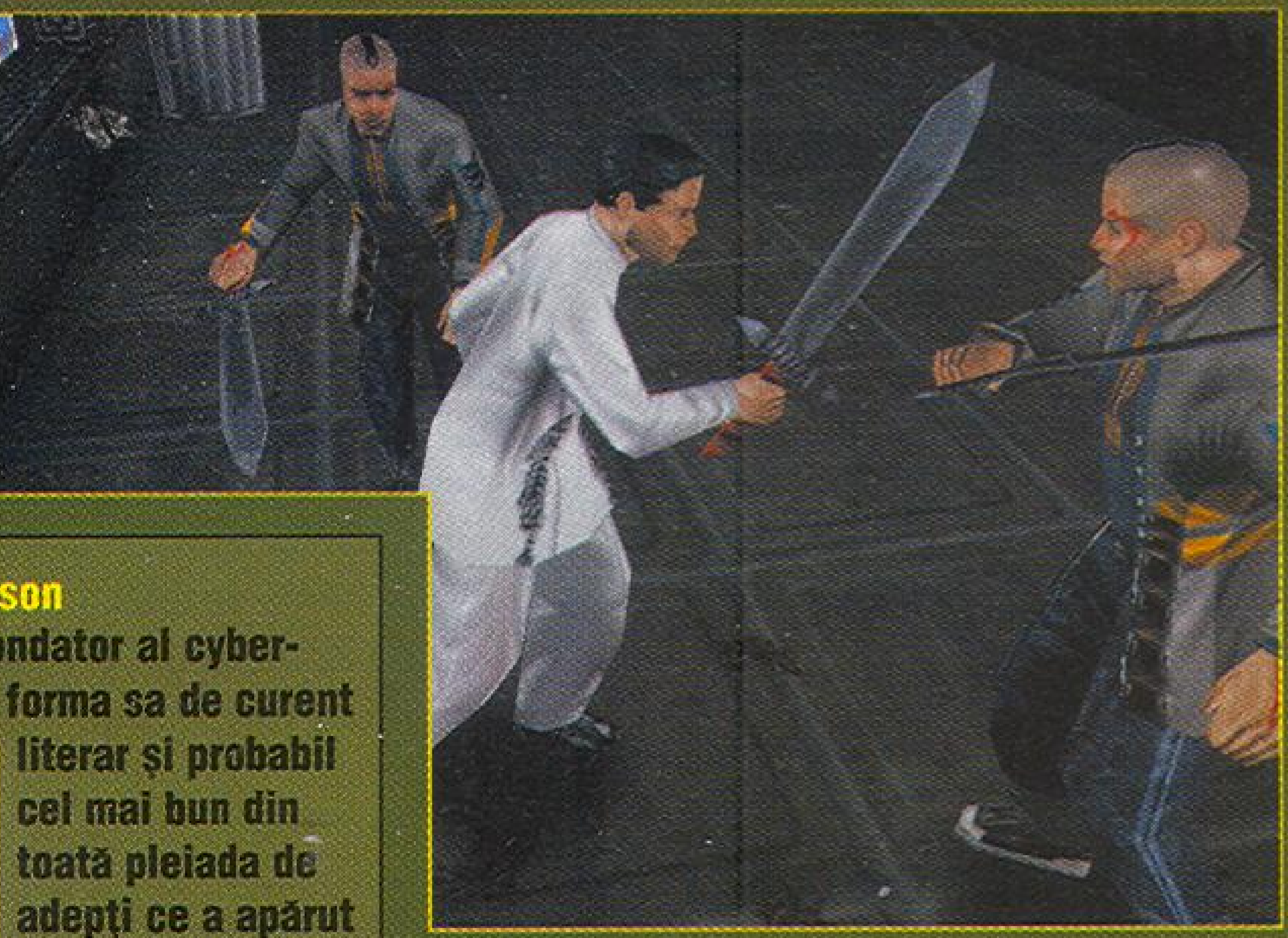
− - grafica simplă după vorbă după port
- faptul că, mai devreme sau mai târziu, plictiseala chiar ucide

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 233
Video:	min. 4MB
Memorie:	32 RAM
Hard disk:	600 Mb

Verdict 6.4





DEUS EX

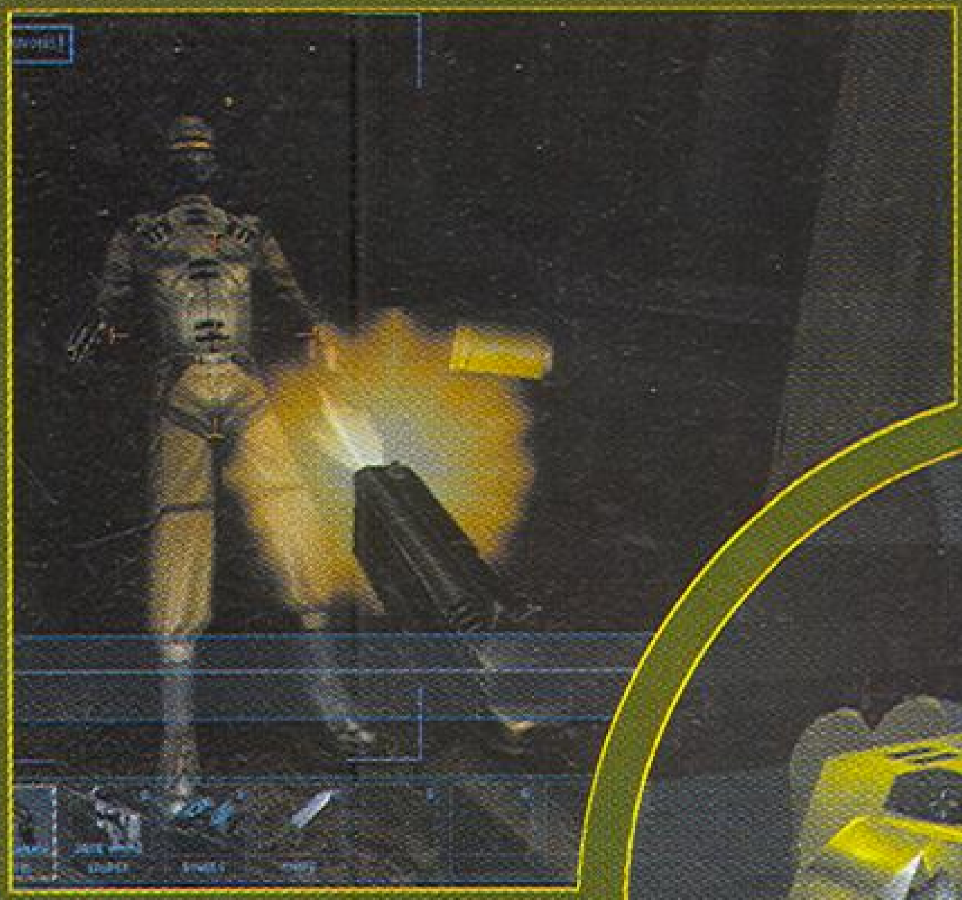
Tip joc: RPG - **Redactor:** Cristian Soare

Sincer să fiu, îmi este destul de greu să fiu obiectiv când este vorba de un joc făcut de Warren Spector, și asta nu pentru că am eu vreun fetișism legat de respectivul designer, ci pentru că este unul dintre puținii care mai reușesc să facă lucruri ce merită jucate de la un cap la altul, făcută apoi o pauză de merdenele, și luat de la capăt. Totuși, am strâns din dinți, am închis lumina, am spus o rugăciune, am aprins lumina și i-am dat drumul, răsuflând obiectivism prin toți porii disponibili pe părțile neacoperite ale corpului.

Conspirație

Deus Ex ne introduce în atmosfera foarte întunecată a anului 2050 și în corpul îmbunătățit cu Nano-Augmentations al unui proaspăt agent al UNATCO, agenția anti-tero a Națiunilor Unite. JC Denton, alter-ego-ul nostru pe care îl avem la dispoziție, face parte dintr-o nouă generație de agenți testați în vederea fiabilității rețetei folosite pentru a creea îmbunătățirile de care vorbeam.

Jocul începe relativ simplu, cu un transport de Ambrosia furat pe care trebuie să îl recuperezi. Prima misiune a jucătorului este de fapt și prima misiune a personajului, abia ieșit de pe băncile Academiei. Dacă nu vă este clar ce este cu Ambrosia respectivă, voi încerca să clarific puțin lucrurile, fără a excela prin detaliile legate de scenariu, căci acesta este de departe unul dintre punctele forte ale jocului și merită să îl descoperiți singuri.





În adevăratul spirit ciclic al blestemățiilor cu care este "binecuvântată" umanitatea, la acea vreme dușmanul principal al doctorilor fără jambiere de pretutindeni este o boală numită Grey Death. Un leac radical pentru aceasta nu a fost descoperit, în schimb există o substanță activă ce nu permite contractarea virusului, numită Ambrosia. Din păcate, de beneficiile acesteia nu se bucură decât o mică parte a umanității, strategic aleasă din eșaloanele de comandă. Situația se pare că se dorește a fi remediată prin forță brută de către o grupare paramilitară numită NSF, un fel de Robin Hoozi locali, și de aceea serviciile UNATCO sunt necesare.

Însă primele conflicte de care jucătorul se lovește sunt doar vopseaua de pe marea masă a conspirației ce se ascunde dedesubt. Deus Ex încearcă să creeze o atmosferă întunecată, în care disperarea și lipsa speranței au înlocuit pâinea de pe masă. Și reușește din plin, aruncând jucătorul cu toată forța într-unul dintre cele mai bine puse la punct scenarii pe care am avut ocazia să le întâlnesc până acum. "Să nu ai încredere în nimeni" este una dintre directivele clare ce trebuie urmate, în aceeași măsură cu "Nimic nu este ceea ce pare", "Merdenelele sunt gustoase dimineața pe burta goală", "Cine se scoală de dimineață mănâncă înaintea celorlalți" și "Poți să fugi, dar o să te doară picioarele".

De altfel, excelentul scenariu al acestui joc poate fi foarte ușor comparat cu multiplele foi ale unei cepe. Întotdeauna există ceva la suprafață, însă în mod sigur dedesubt mai sunt câteva elemente din sfera conspirațiilor, trădărilor sau invidiilor. De altfel, Deus Ex este echivalentul gameristic al unui întreg sezon de X-Files sau Millennium, lipsindu-i gradul de plictis și predictibilitate relativ repede atins de alte producții de pe scena divertismentului ordinatoric. Iar dacă ați crezut vreodată că sunteți paranoic sau anormal

William Gibson



Părintele fondator al cyberpunkului în forma sa de curent literar și probabil cel mai bun din toată pleiada de adepți ce a apărut după publicarea primului său roman, Neuromancer, în 1984. Elemente împrumutate: ICE Braker; o bună parte din atmosferă.

Ghost In The Shell



Anime legendar, unul dintre manifestele cyberpunk cele mai cunoscute. Un film pe care dacă nu l-ai văzut, ați cam pierdut un sfert din viață. Elemente împrumutate: Nano-Augmentările; ideea de serviciu antitero (UNATCO); feelingul general.

The Matrix



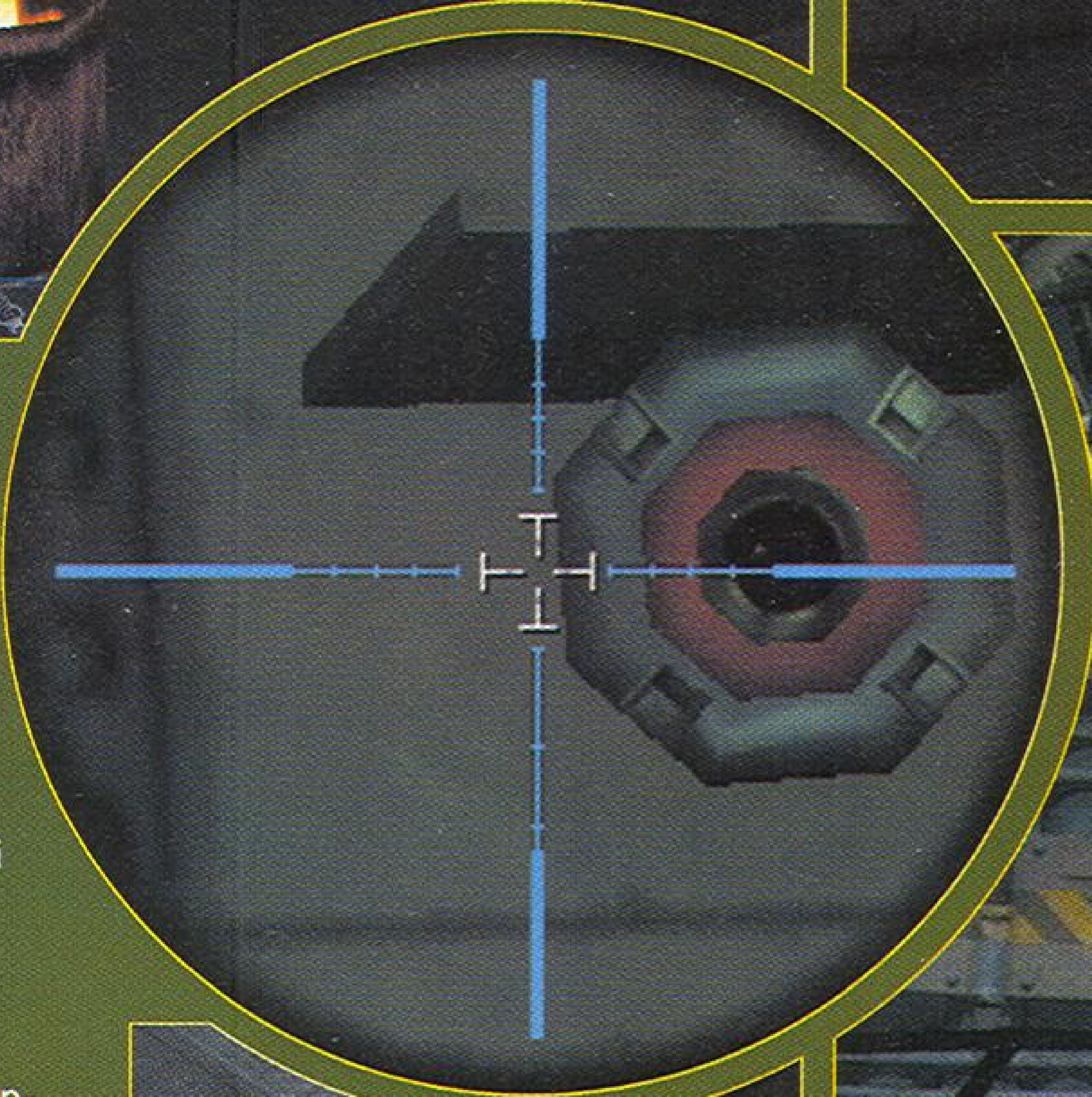
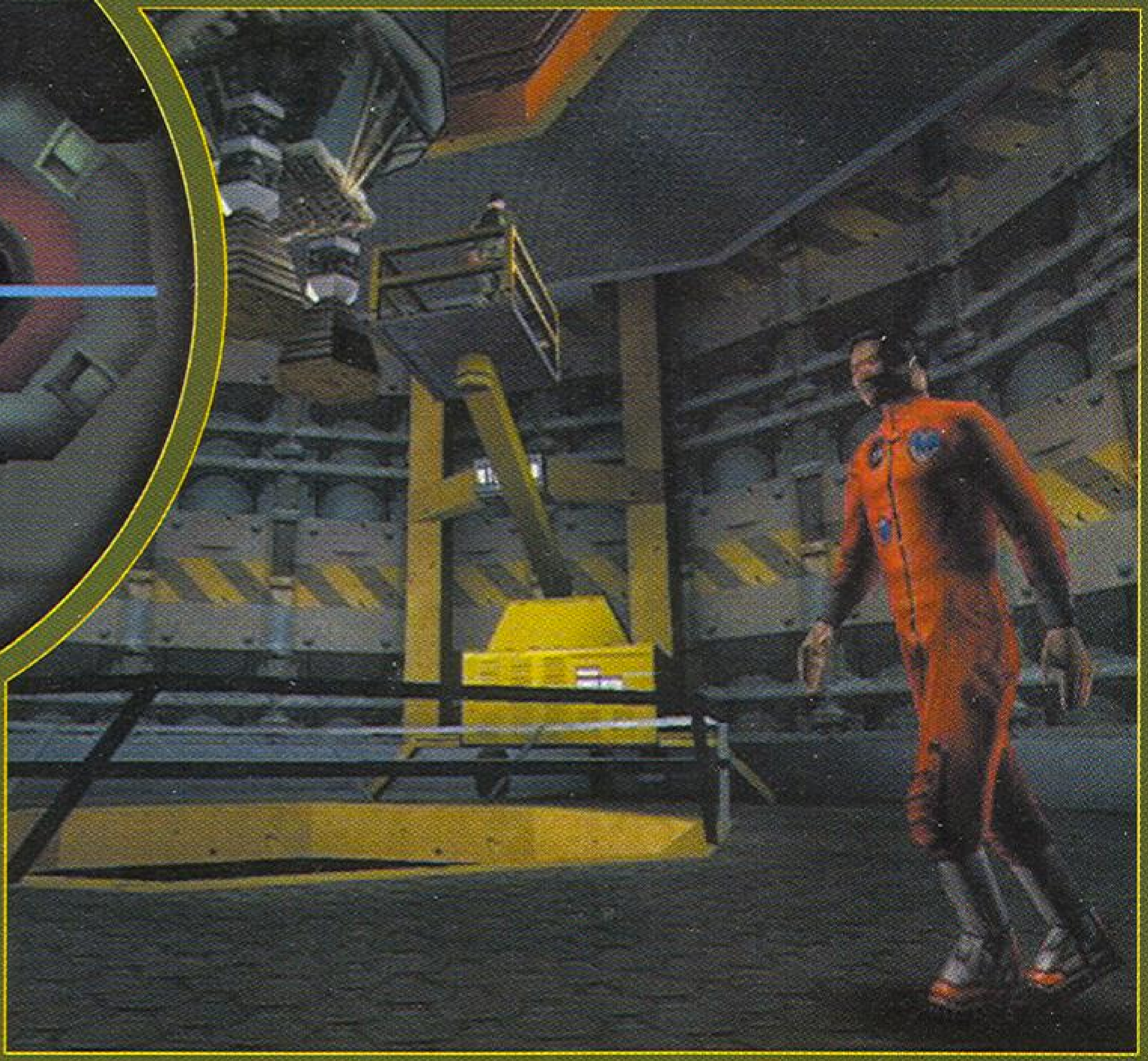
Cea mai nouă apariție pe scena cyberpunkului, un film pe care bănuiesc că l-ați văzut cu toții și care nu mai are nevoie de prezentare. Elemente împrumutate: Atmosfera fără speranță; faptul că nimic nu este ceea ce pare.

X-Files

Un serial de succes, cu scenarii abil construite și relativ veridice. Cum și acesta este cunoscut de mai toată lumea nu cred că mai este nevoie să explic ce este cu el. Elemente împrumutate: Conspirații, conspirații, conspirații.





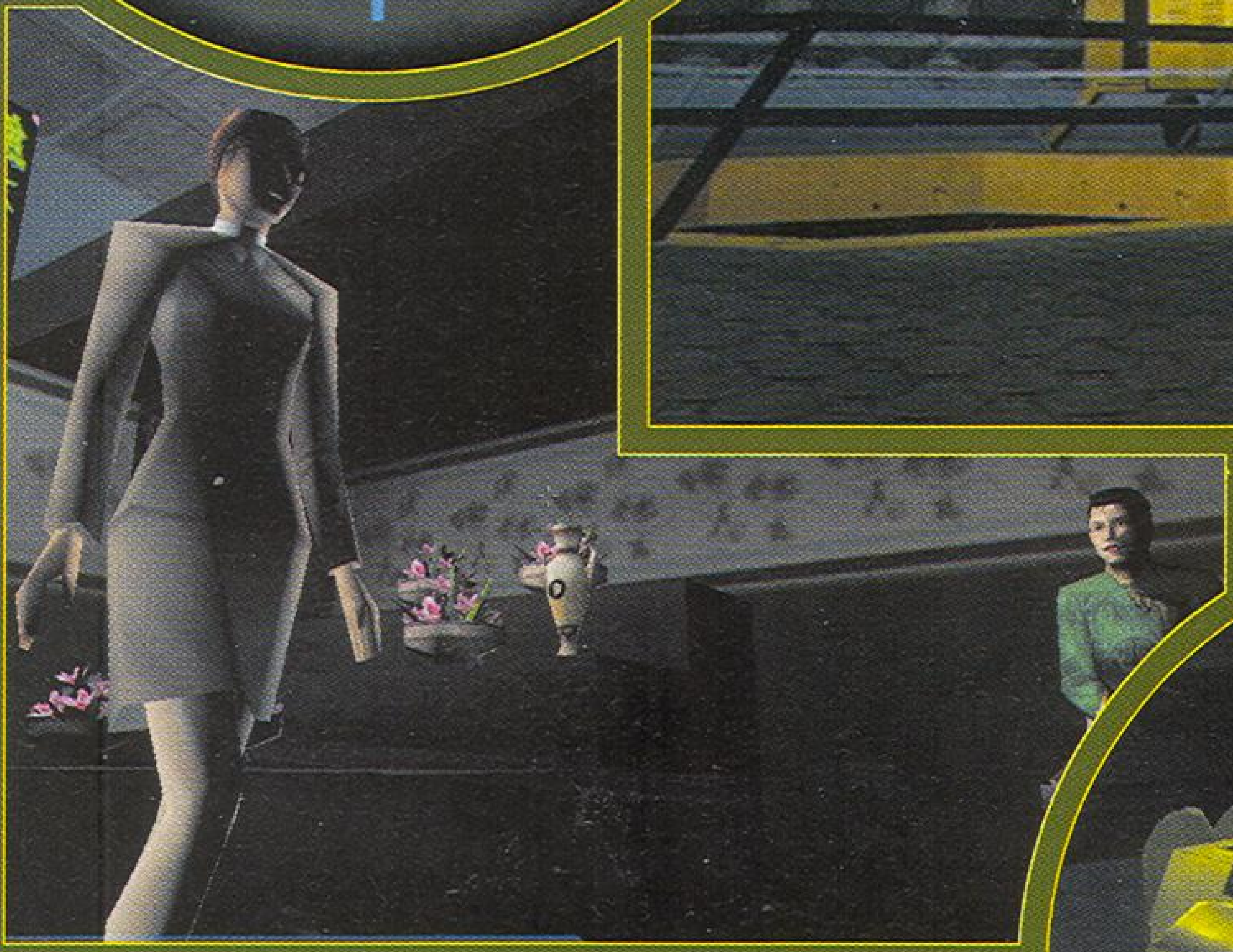



deoarece credeați cu toată puterea în teoria conspirației, Deus Ex oferă conspirații și informații despre o serie de evenimente, locuri și organizații, începând cu Majestic 12 și terminând cu Area 51, satisfăcând gusturile tuturor paranoicilor, fie ei în afara legii sau nu.

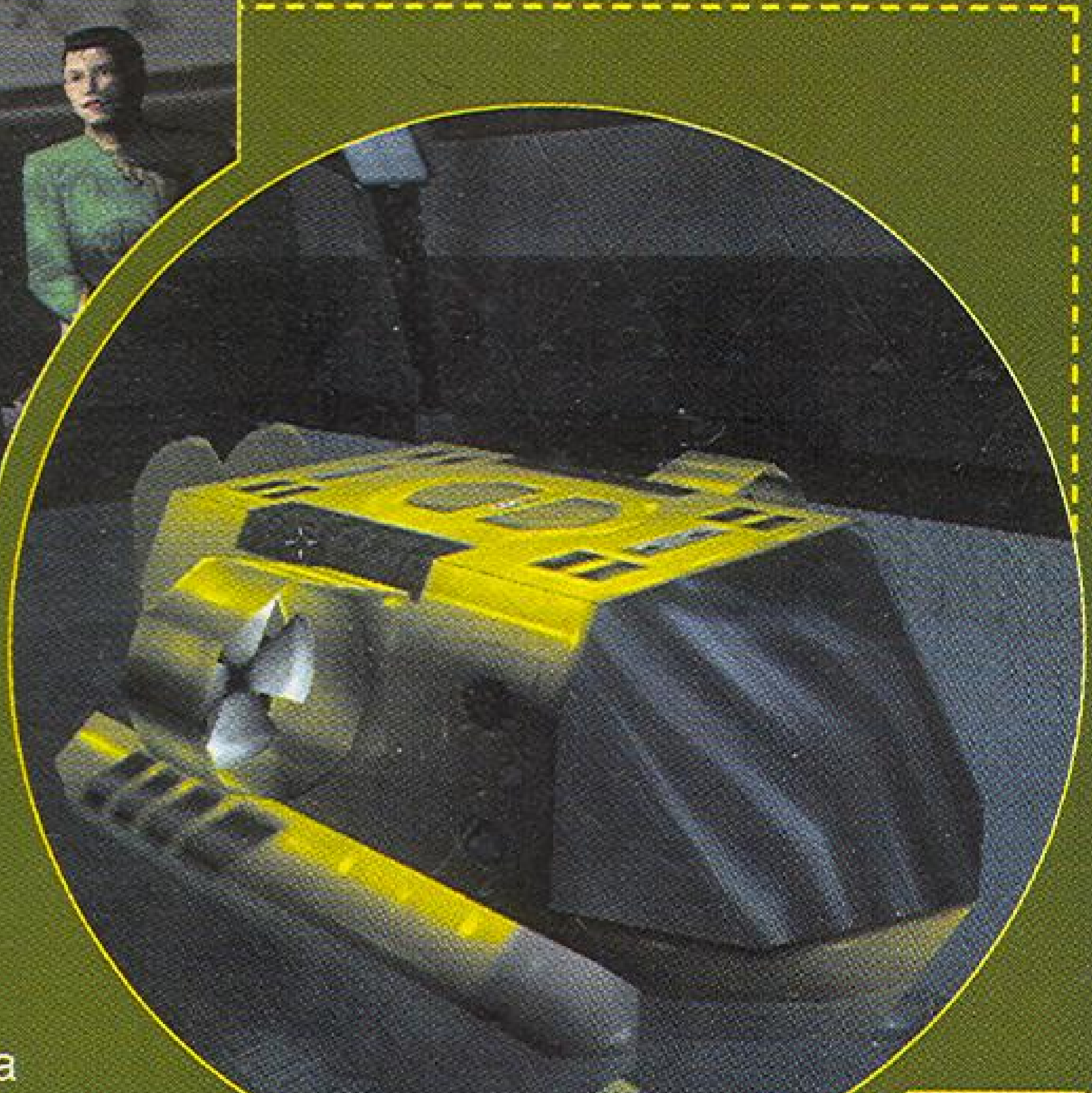
Melanj

Când am auzit prima oară de Deus Ex am fost destul de sceptic. Încercarea echipei de la Ion Storm de a încuscri câteva genuri destul de diferite de joc îmi părea ceva interesant, fantastic, însă suficient de creator de bătăi de cap și rebalansări, reechilibrări și reconstrucții ale design-ului încât să aibă toate șansele de a se transforma într-un eșec. Cu toate acestea ei au reușit toate elementele promise (sau aproape toate).

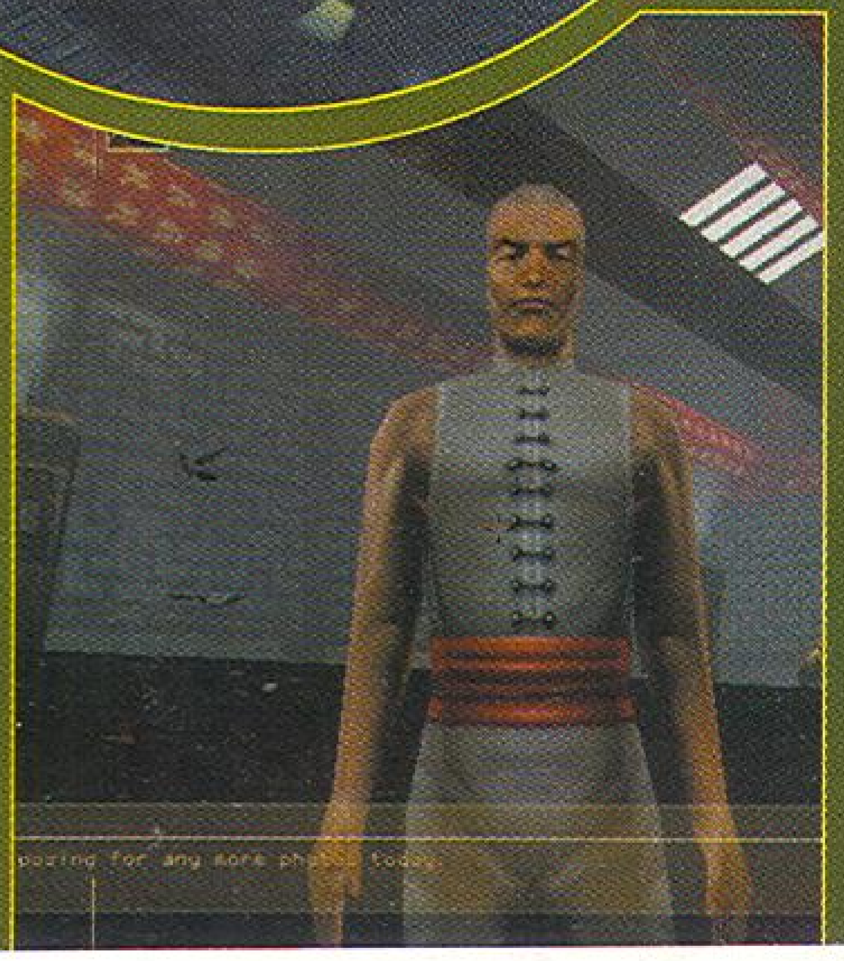
Deus Ex este o simulare a realității, din moment ce nimic din ceea ce ai în jur, începând cu back-story și până la interfață, este construit astfel încât să nu creeze impresia că ești totuși într-un joc. Totul se reduce la o interacțiune între jucător și elementele componente ale lumii. Singurele obiecte nefolosibile în joc sunt cele pe care nu le-am putea folosi nici în realitate, în rest existând o libertate extraordinară. Un exemplu concret este orice clădire din Deus Ex. La alte jocuri o singură intrare ar fi disponibilă, pe când aici poți să intri pe oriunde ai chef și să găsești oameni văzându-și de treburile lor. Bineînțeles, acest lucru își are și el limitările sale impuse de tehnologia actuală, însă este un pas înainte foarte bun.

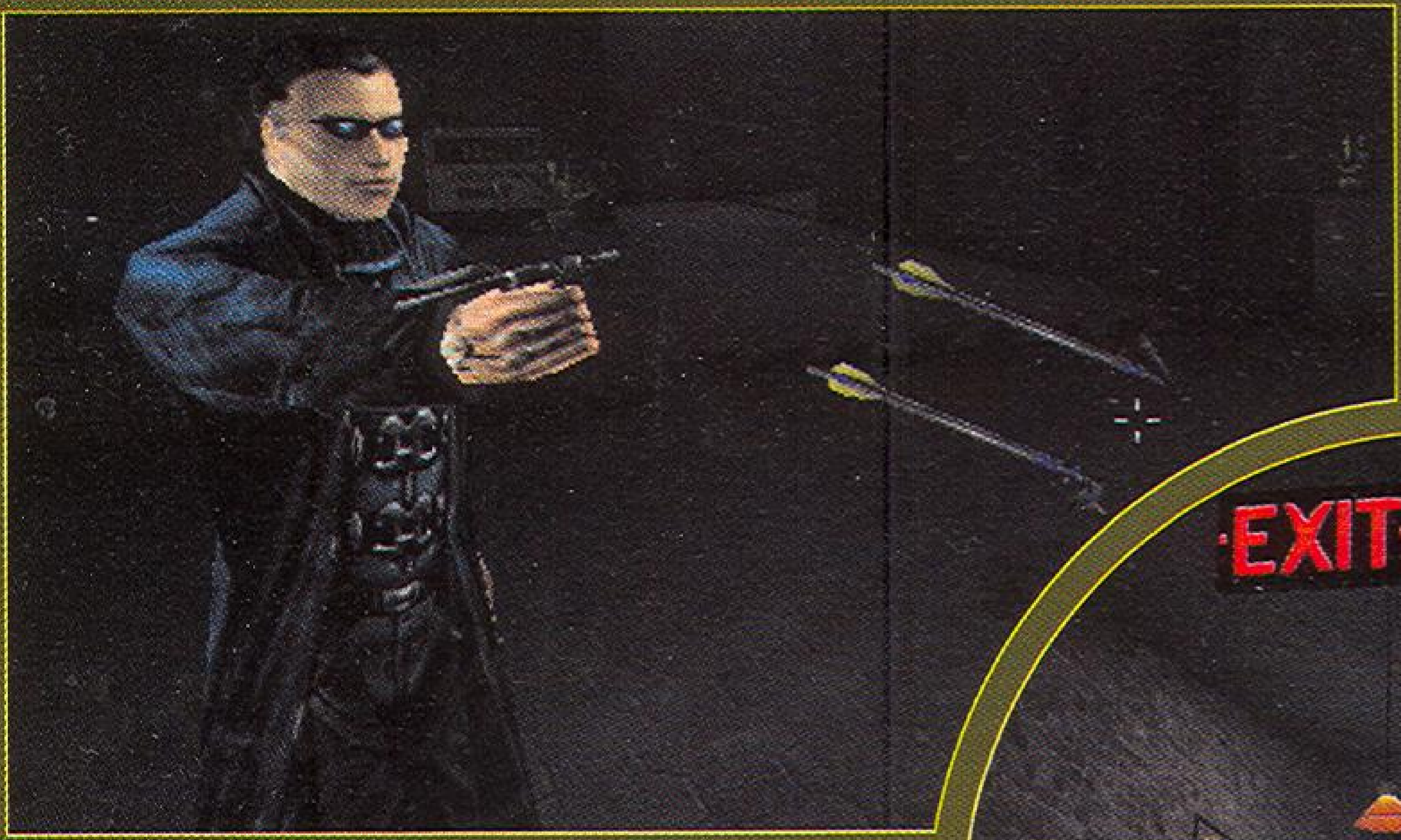


Deus Ex este un RPG, căci joci un rol bine definit și faci o seamă de alegeri în ceea ce privește dezvoltarea atributelor personajului. Prin aceasta fiecare jucător va creea un JC Denton propriu, diferențiat de restul JC Denton-ilor ce pot să apară. Jocul este astfel construit încât să permită manifestarea comportamentelor fiecărui jucător, acesta făcând alegeri propulsate de propriile sale convingeri și dorințe. Orice situație, orice problemă ce apare în calea jucătorului are o serie de căi paralele de rezolvare. La nivelul cel mai simplu există două: poți să acționezi Quake-like și să îți iei cele mai puternice arme și să tapetezi cu inamici după ce ai aruncat ușa din față în aer, sau poți să iei sniper-ul și silencer-ul și să intri nevăzut și neauzit, prin aerisiri, prin canalizări sau prin ușa din spate. Calea aleasă pentru dezvoltarea talentelor speciale de care dispui (nano-augmentările) este și ea de o importanță majoră, cu alegeri trecând prin toată sfera intereselor, începând cu îmbunătățiri ale capacităților de manevrare ale diferitelor arme din dotare, mergând prin abilități de hacker și lock-picking, până la cele mai ciudate de genul invizibilitate, putere musculară sporită sau abilitatea de a face salturi, hai să zicem, cel puțin interesante.

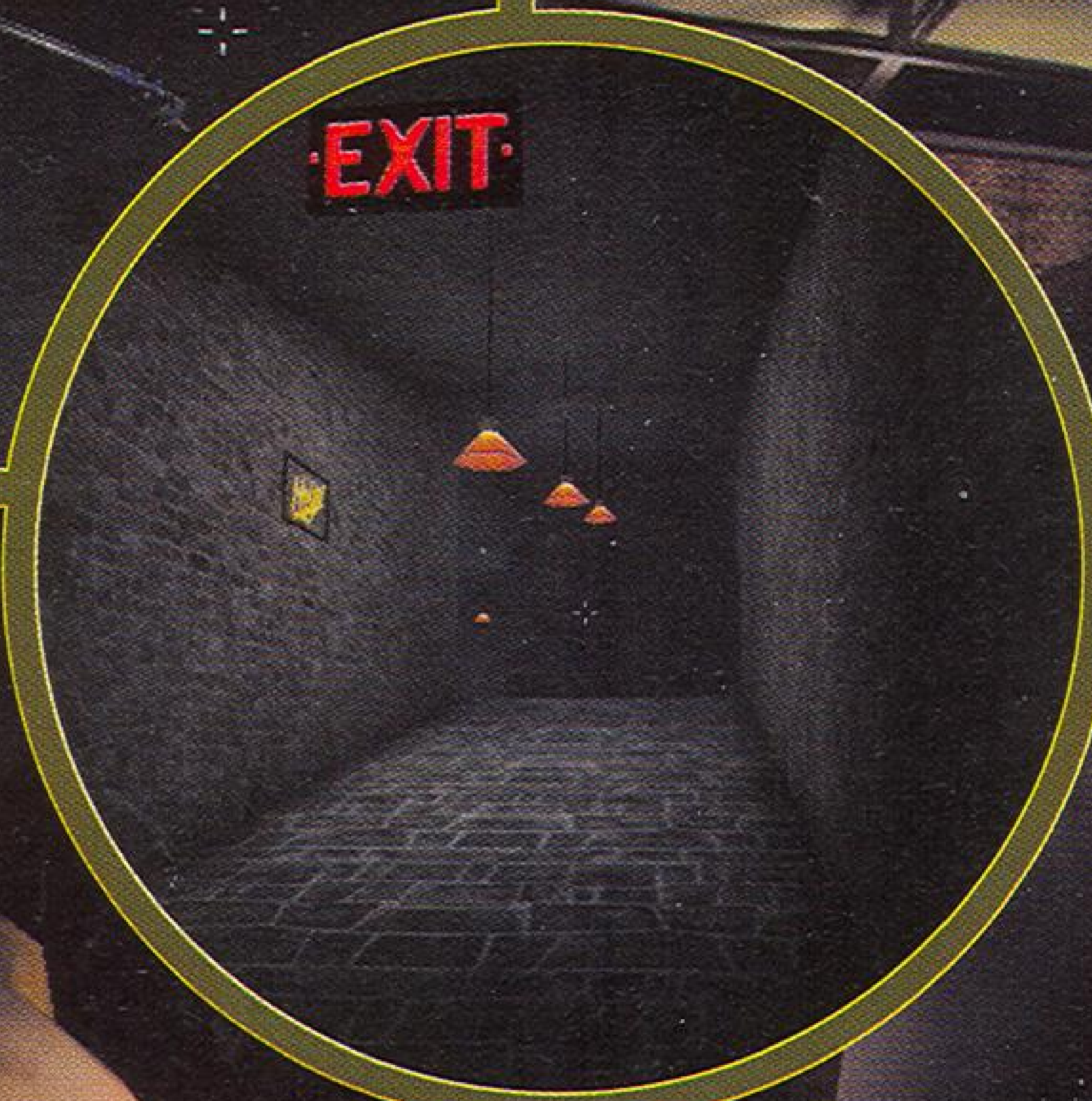


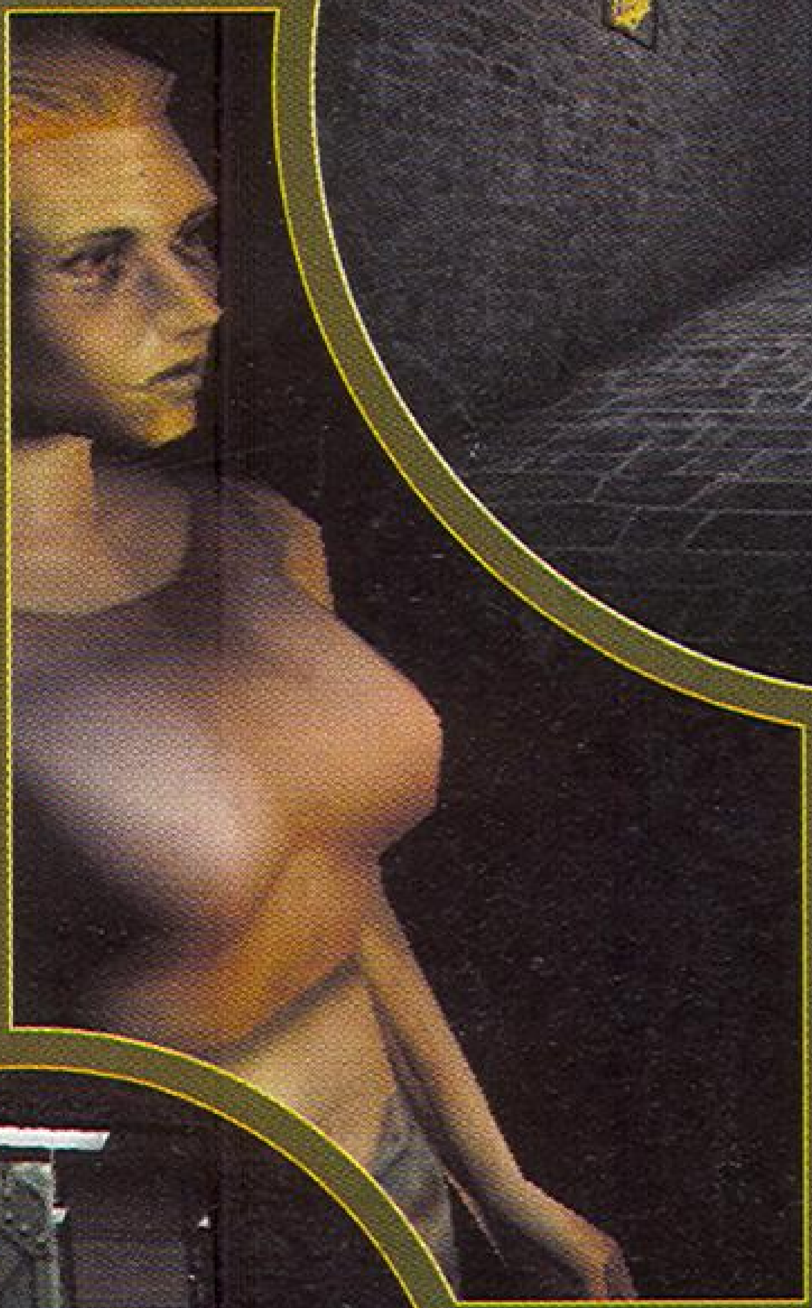
Deus Ex este un first-person shooter pentru că acțiunea se desfășoară văzută prin ochii

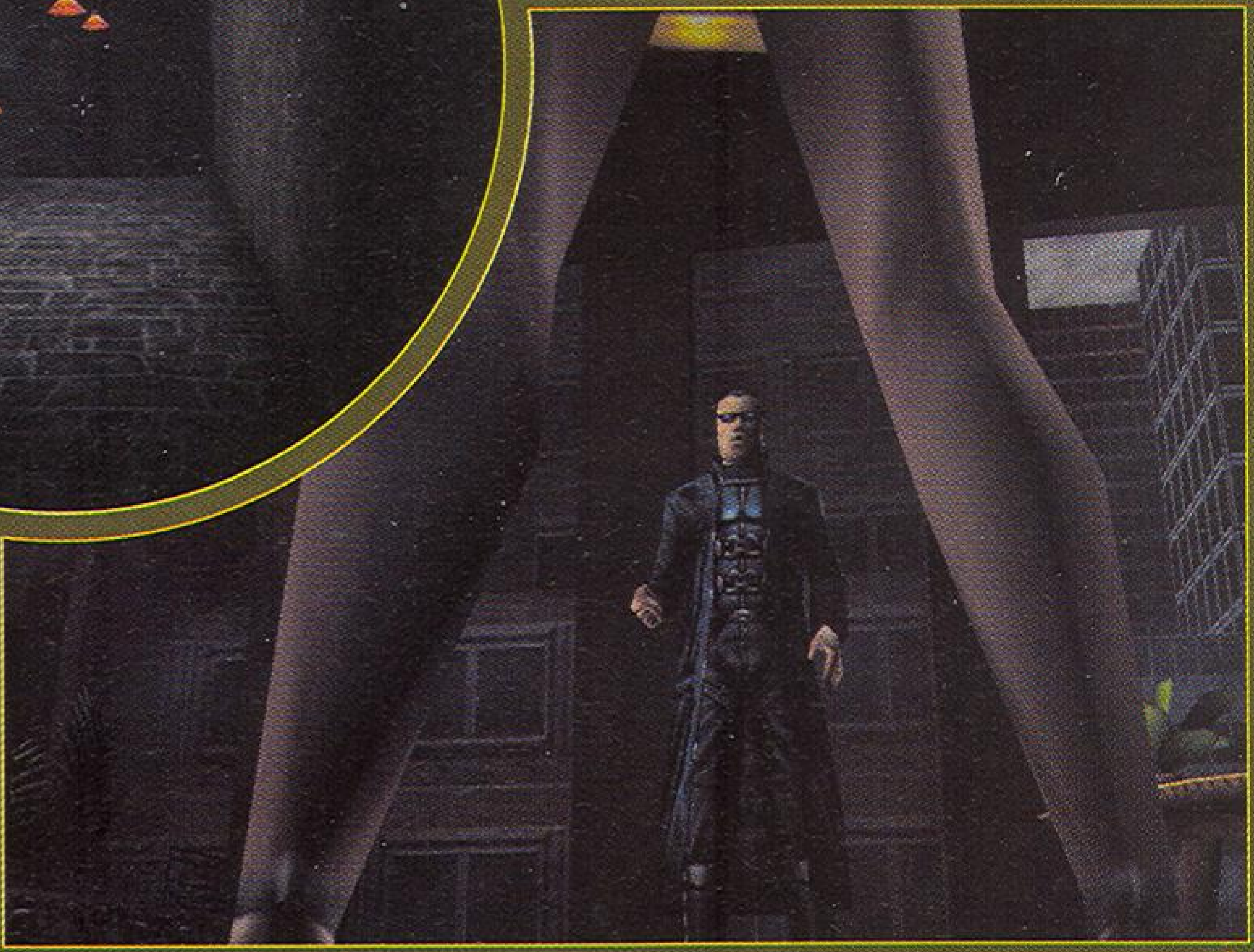


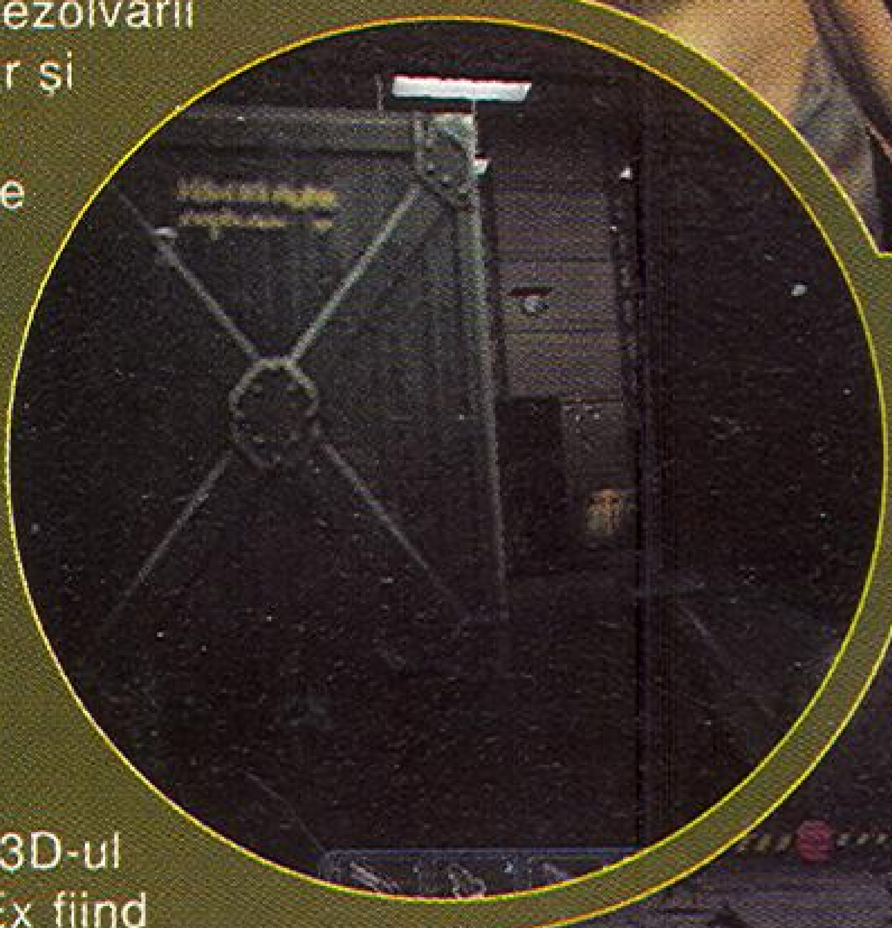


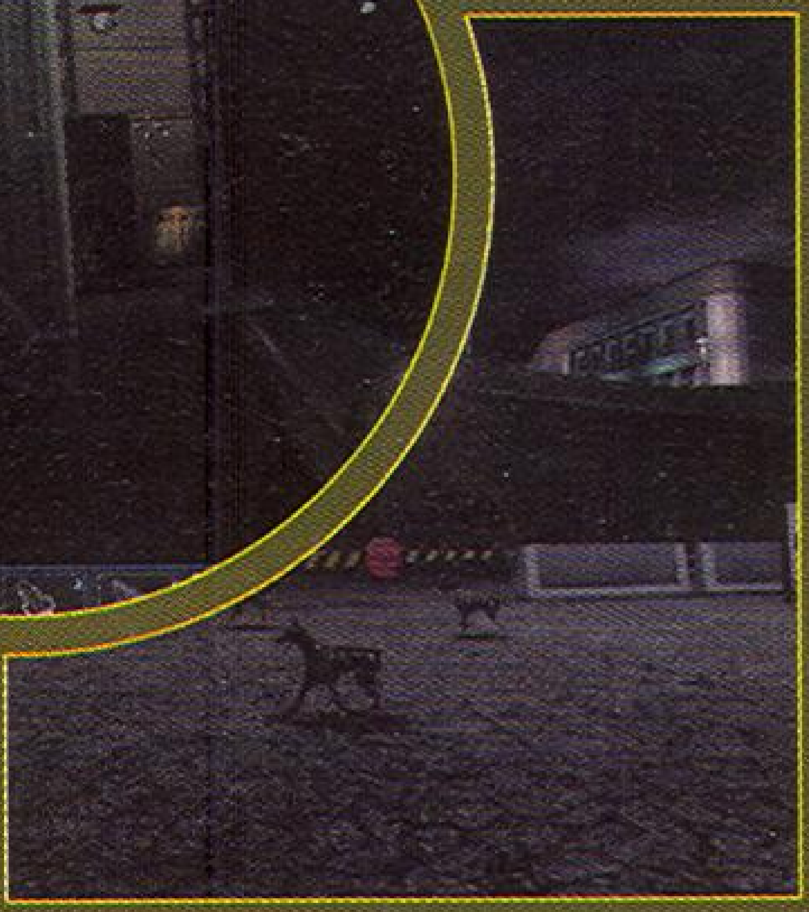












alter-ego-ului și în timp real. Însă cu toate acestea nu te forțează să împuști orice lucru întâlnit, oferind o serie variată de opțiuni de gameplay, dar în același timp se bazează pe coordonarea ochi-mână sporită și pe viteza reflexelor.

Deus Ex este un adventure datorită faptului că are un scenariu ce avansează, și presupune interacțiune între personaje și acumulare de itemuri. Totuși, spre diferență de adventure-games-urile clasice, Deus Ex nu te pune să rezolvi puzzle-uri pentru a avansa, ci îți dă puterea de a decide calea rezolvării problemelor ce apar și te forțează să iei în considerare efectele alegerilor făcute.

Amar

Există și o seamă de lipsuri și greșeli, mai mult de natură tehnică, decât de gameplay și design. În primul rând există câteva probleme cu Direct3D-ul și OpenGL, Deus Ex fiind destul de reticent în a funcționa bine pe rezoluții mari, apărând momente clare de încetinire a jocului sau texturi stricate. Însă aceste probleme tind să dispară oarecum pe calculatoarele mai performante. Însă din nou, nu avem cu toții Ninja-Machines-From-NASA pe birouri, nu?

O altă problemă este cea a mărimii salvărilor ce tind să ajungă până la 20 Mb bucata, în funcție de cât de avansat ești, aceasta fiind un efect secundar al faptului că ai înregistrate toate conversațiile, toate bucățelele de informații culese, pentru a le putea studia și mai târziu.

Ai-ul adversarilor este și el relativ problematic, cu toate că este unul dintre cele mai avansate sisteme întâlnite până acum de mine în jocuri. Paradoxuri din cele mai ciudate, în sensul că dacă tragi cu pistolul într-un loc aglomerat toată lumea o ia la fugă, însă dacă tragi cu el într-un loc relativ gol, cu doar câteva gărzi nu foarte disparate, în niște momente când împușcătura ar trebui să se audă până la mama naibii din cauza reverberațiilor, mai nimeni nu se sesizează. Sau camere de securitate ce te descoperă, se pornește alarma, și iar, arar mai vine cineva să verifice.

Apoi mai este și problema momentelor cinematice penibile. Aici voi fi cât de subiectiv pot, căci după părerea mea nu este suficient să ai un engine relativ bun și să fâțâi camera de colo colo în timp ce cineva vorbește, pentru a avea o experiență cinematică bună. Sau chiar și așa, o singură privire aruncată în ograda japoneză a producătorilor de jocuri (micul filmuleț de la începutul primei misiuni din Metal Gear Solid de exemplu), și te edifici ce înseamnă arta în jocuri. Deus Ex este penibil la acest capitol, și din păcate nu prea sunt șanse de reabilitare.

Aroma

Punând în balanță toate elementele lui Deus Ex, pot spune că din punctul meu de vedere este jocul anului. Warren Spector și echipa sa de la Ion Storm au reușit să facă în mod clar ceva după mai toate regulile, sărind chiar peste unele dintre ele și combinând elemente din genuri diferite, creeând ceva cu o aromă specifică și deosebită. Un joc făcut nu pentru îmbunătățirea imaginii și îngroșarea buzunarului departamentelor de marketing, ci pentru pura bucurie a gamerilor. Îl recomand cu căldură tuturor celor plictisiți și saturați de simplitatea jenantă a majorității "jocurilor" de pe piață.

Detalii

Producător:
Ion Storm
www.ionstorm.com

Distribuitor:
Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, bl. B3, ap. 10
Tel. 01-330 23 75

Aprecieri:
+ - faptul ca în sfârșit există un joc care te ține legat de monitor până îl termini prin gameplay, atmosferă și scenariu.
- - câteva scăpări pe partea grafică, și lipsa unor filme de calitate, mai ales că ar fi adăugat foarte mult la feeling-ul general.

Detalii tehnice:

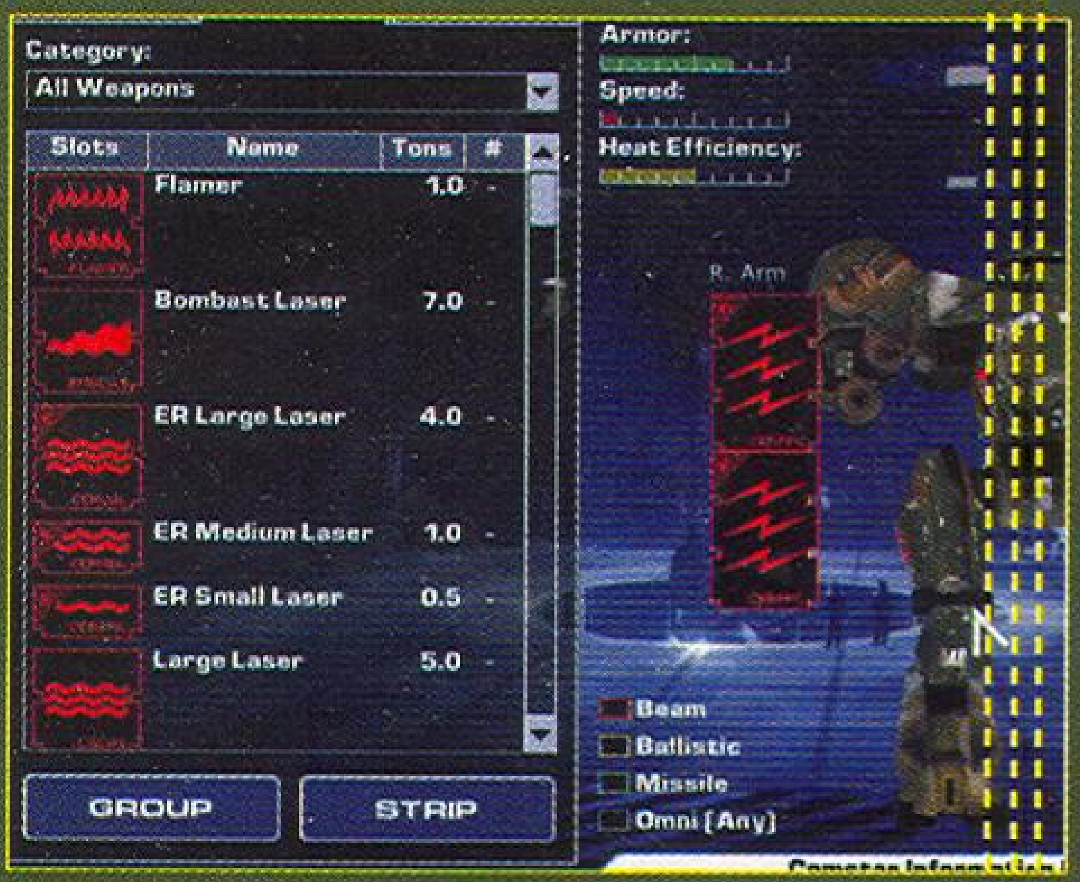
Procesor:	Pentium II 300
Video:	min. 4MB
Memorie:	64 RAM
Hard disk:	150 Mb

Verdict **9.4**

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Tip joc: Sim Mech
Redactor: Alexandru Adam







Fiind un devorator de Battletech, am așteptat și eu ca tot omul cu sufletul morfolit în gură Mechwarrior 4 cale de mai bine de un an, numai pentru ca să mă trezesc acum, în ajunul Crăciunului, podidit de regrete cu gândul la promisiunile electorale (deci fatal false) propovăduite pe toate perfidele orificii mass-media în legătură cu acest joc. Nici vorbă ca această ultimă ecranizare pentru ordinator din seria Battletech să rupă gura târgului cu Ai-ul tupeist, câmpurile de luptă pline de NPC-uri strivibile sau nemaipomenit de antrenanta campanie; încerc să mă conving că poate m-am pomenit în brațe cu varianta finală a altui Mechwarrior 4: Vengeance, falsificată de koreeni în dosul gării Obor (de la ei). Durerea este cu atât mai mare cu cât această apariție urma să vadă lumina zilei cu suportul intelectual necondiționat al FASA și banii Microsoft - o combinație de aparent succes. Aparent, căci singura calitate incontestabilă a jocului de față este că te aduce în stare să apreciezi la adevărata valoare producții ca Mercenaries sau Mech3. Sau Pinball Illusions.

Primul semn rău apare odată cu rularea introducerii care, pe lângă niște mechi foarte agil modelați, beneficiază și de apariția exclusivă a unor actori plictisiți de renumele deja mondial dobândit (din altă dimensiune, de pe un Pământ mai paralel, mai diabolic), ceea ce împrumută un aer de ridicol rafinat întregii producții cinematografice. Jucătorului îi vor fi din nou puse la încercare simțurile odată începută campania cu un alt film (când vizionam această peliculă, Minel a exclamat din spatele meu "Te uiți și tu la Pussy Challenger 5?", după care a părăsit încăperea rapid, înregistrând ce fețe năuce am făcut toți), în care, în schimb, agonia nu mai este atenuată de secvențe cu lupte epice făcute pe calculator. Merită menționat că următorul film urmează a fi apreciat abia la sfârșitul campaniei, când în el își face apariția cea mai înspăimântătoare creatură din joc: o actriță pirpirie (în rolul surorii eroului principal) care se căznește din răsputeri să nu adoarmă și își spune replicile pe nerăsuflate, uitându-se chiorâș undeva în spatele camerei. Cam asta s-a ales din "amazing cinematics experience"-ul făgăduit cu indecență de producători.

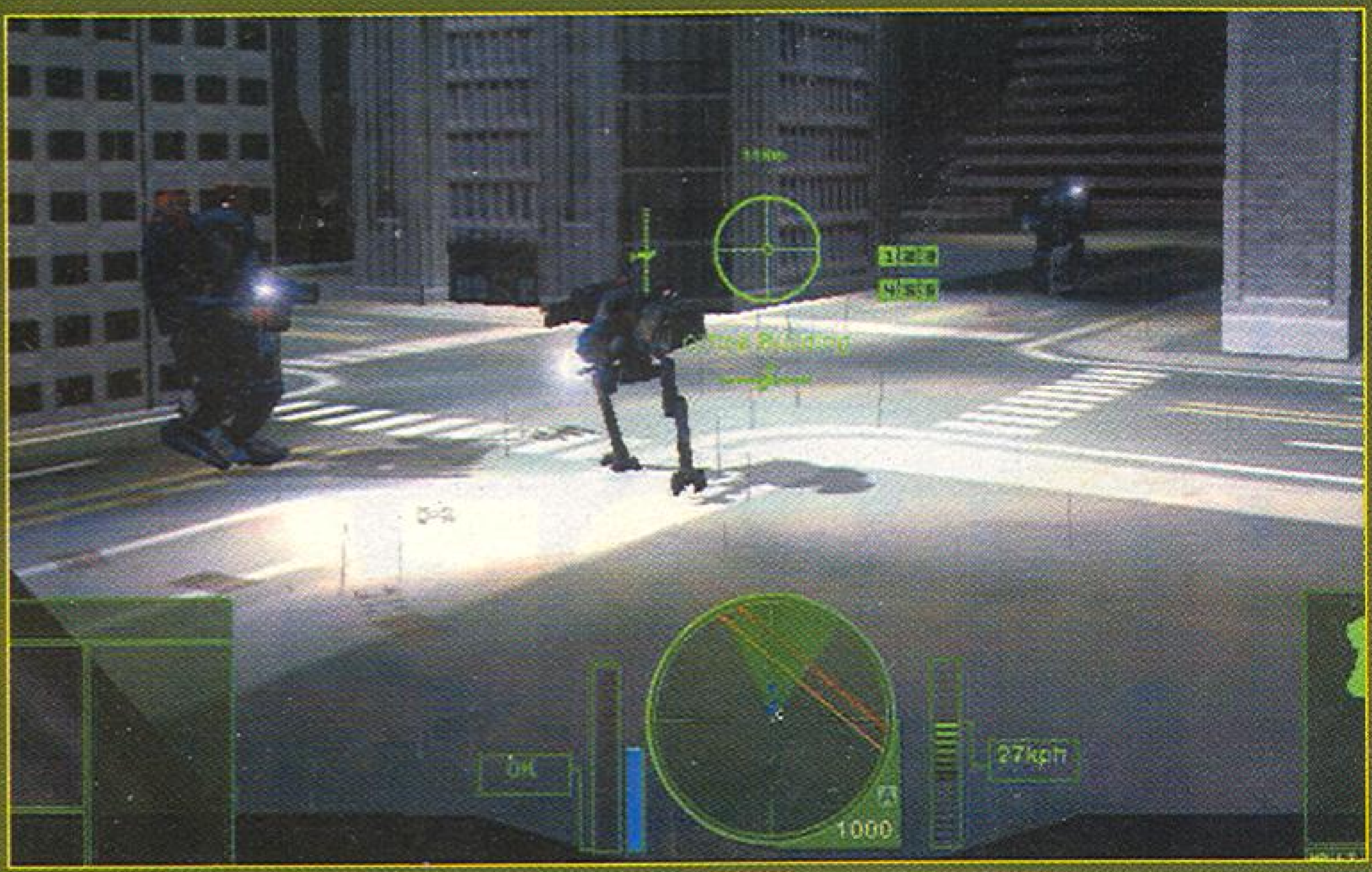
Același lucru se poate spune și despre conținutul literar al operei de față - este anost și te împinge să crezi că specialiștii de la FASA, angajați în proiect au fost plătiți de Bill Gates să stea acasă. Povestea user friendly (care are doar ca pretext battletech-ul la bază) își desfășoară acțiunea pe o planetă (Kentares) din Inner Sphere unde își face veacul un duce oarecare. Acesta, pe lângă un fiu (care ești tu, jucătorul, chit că nu-ți doresc) plecat să se lupte cu Clanurile pe coclauri, mai are și zilele numărate, urmând să fie ucis de concurența din alte sisteme solare. Ideea (dacă putem să-i spunem așa) principală care transpare din scenariu este că fiul rătăcitor urmează să se întoarcă acasă și să răzbune moartea tatălui și a restului familiei. De aici preiei tu hățurile și te apuci să dai cu războiul de gherilă la gioalele celor ce-au luat în stăpânire abuzivă planeta natală.

Malformațiile grave pe care le-a suferit rețeta Mechwarrior în jocul de față devin evidente când se accesează mech-lab-ul, acel lăcaș de cult care permitea până nu demult customizarea mech-ului. De acum nu se mai poate alege decât armamentul, care ocupă un soi de slot-uri (sau căsuțe) prestabilite ca număr pentru fiecare model de pășitor. Schimbarea aceasta nu e un lucru rău în sine chiar dacă nu coincide cu vechile canoane (nu se poate echivala numărul de slot-uri ocupate de un PPC cu critical-urile de până acum), ele ușurând oarecum navigarea prin cotloanele mech-lab-ului. Problema este că s-a recurs la o împărțire arbitrară a căsuțelor pe 4 culori, fiecare din ele desemnând un tip de armă: roșu - cu raze, galben - cu proiectile, verde - rachete și gri - slot omni (care suportă orice încărcătură). Avantajul oferit de critical-urile de până acum era că puteai muta din torso în brațe 5 lasere ca să înghesui în loc un gauss sau autocannon, jonglerie în prezent imposibil de executat deoarece slot-urile sunt prestabilite ca număr și culoare pe fiecare mech. Restul bunătăților care făceau deliciul precedentelor jocuri din serie (ams, jump jet, light amplification) apar în mechlab sub formă de căsuțe bifabile (altă blasfemie la adresa tradițiilor Battletech), singura reminiscență a unor timpuri de mult apuse fiind opțiunea ce permite reglarea tipului și grosimii blindajului (în funcție de armele oponenților - cu proiectile sau energetice).

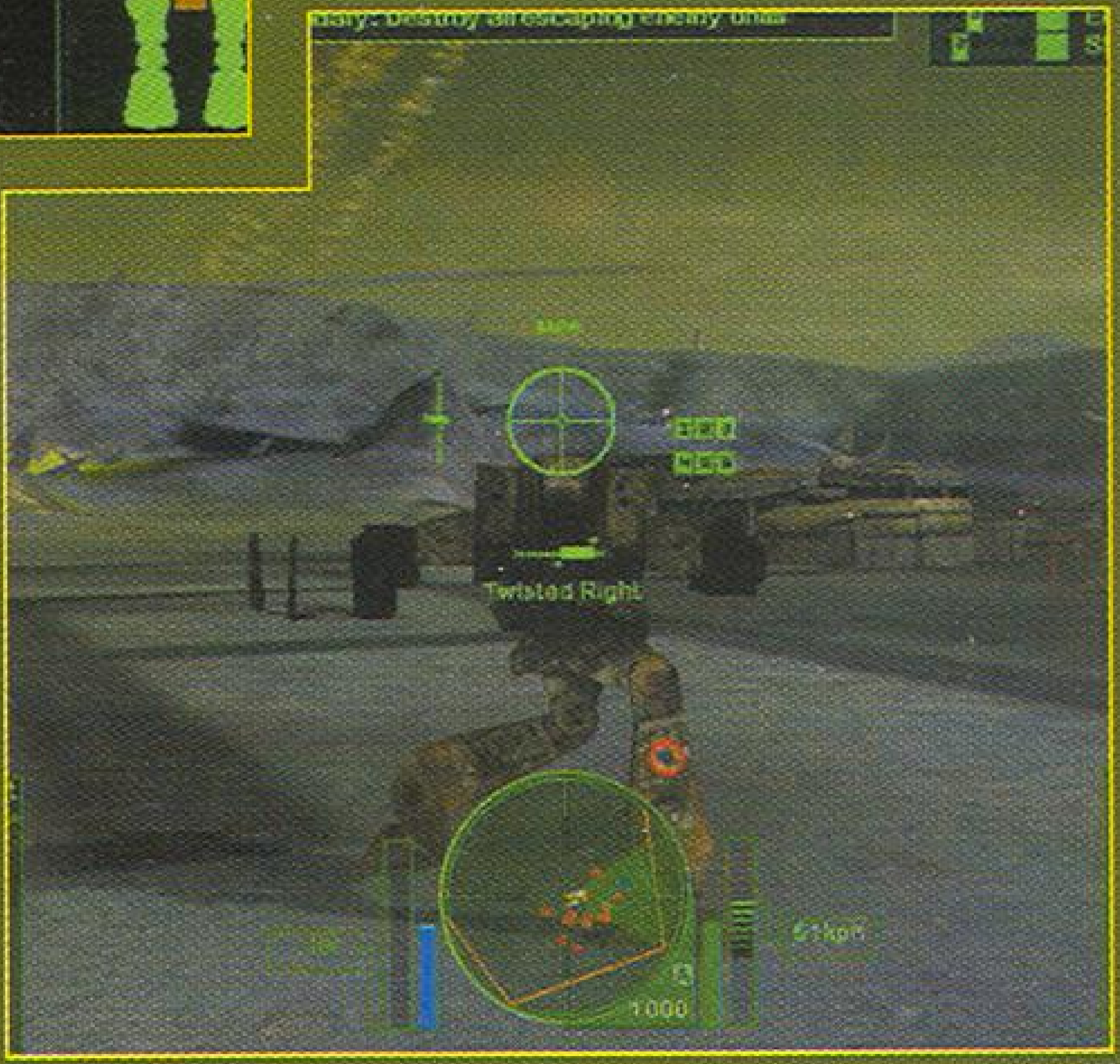
Bile Albe

O oarecare alinare sufletească este oferită jucătorului de introducerea în circulație a unor modele noi de pășitori, nemaiîntâlniți în vreun Mechwarrior până acum. "Cercetătorii" de la FASA își spală onoarea cu aceste noi șasiuri lăudabile la design,



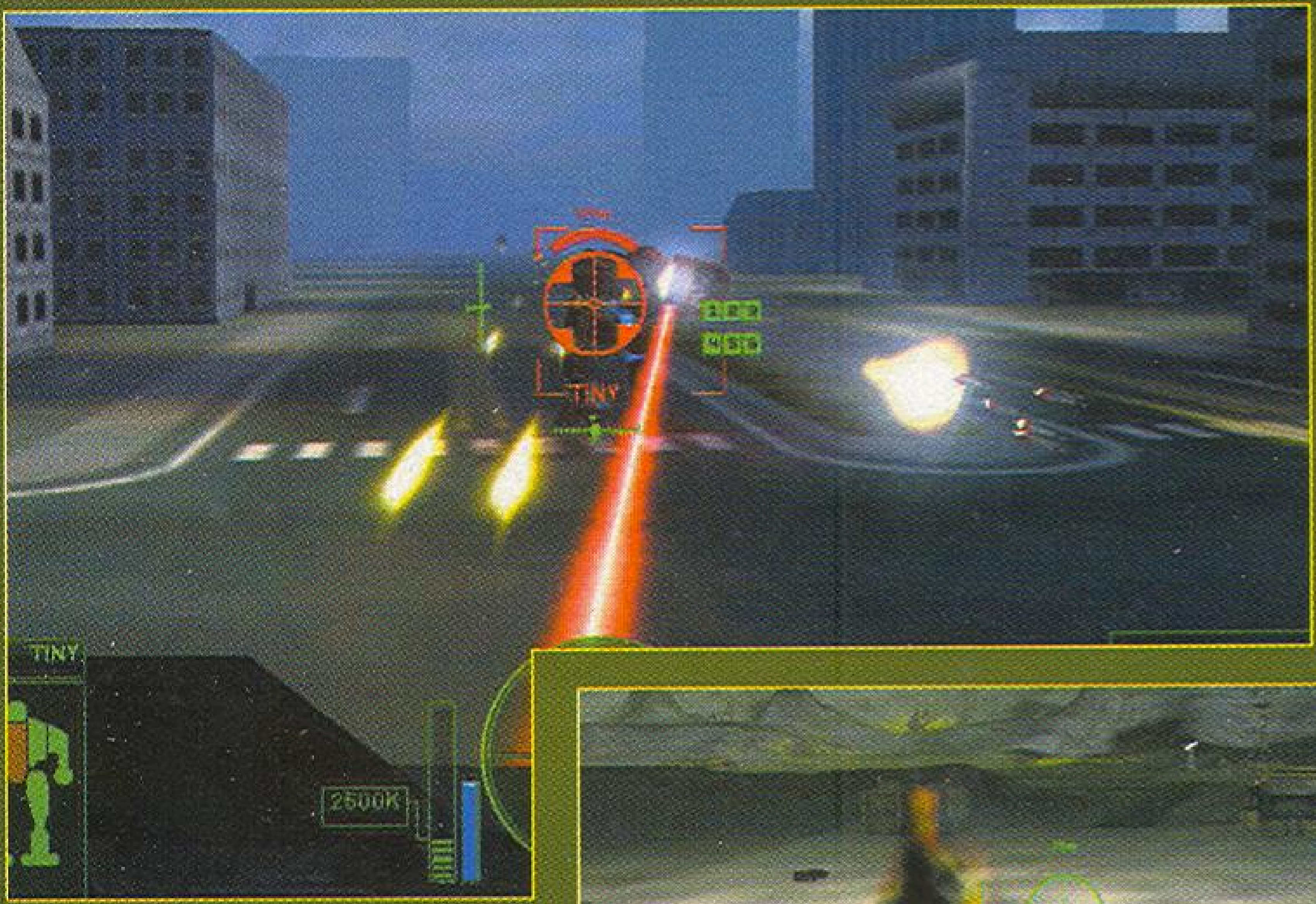


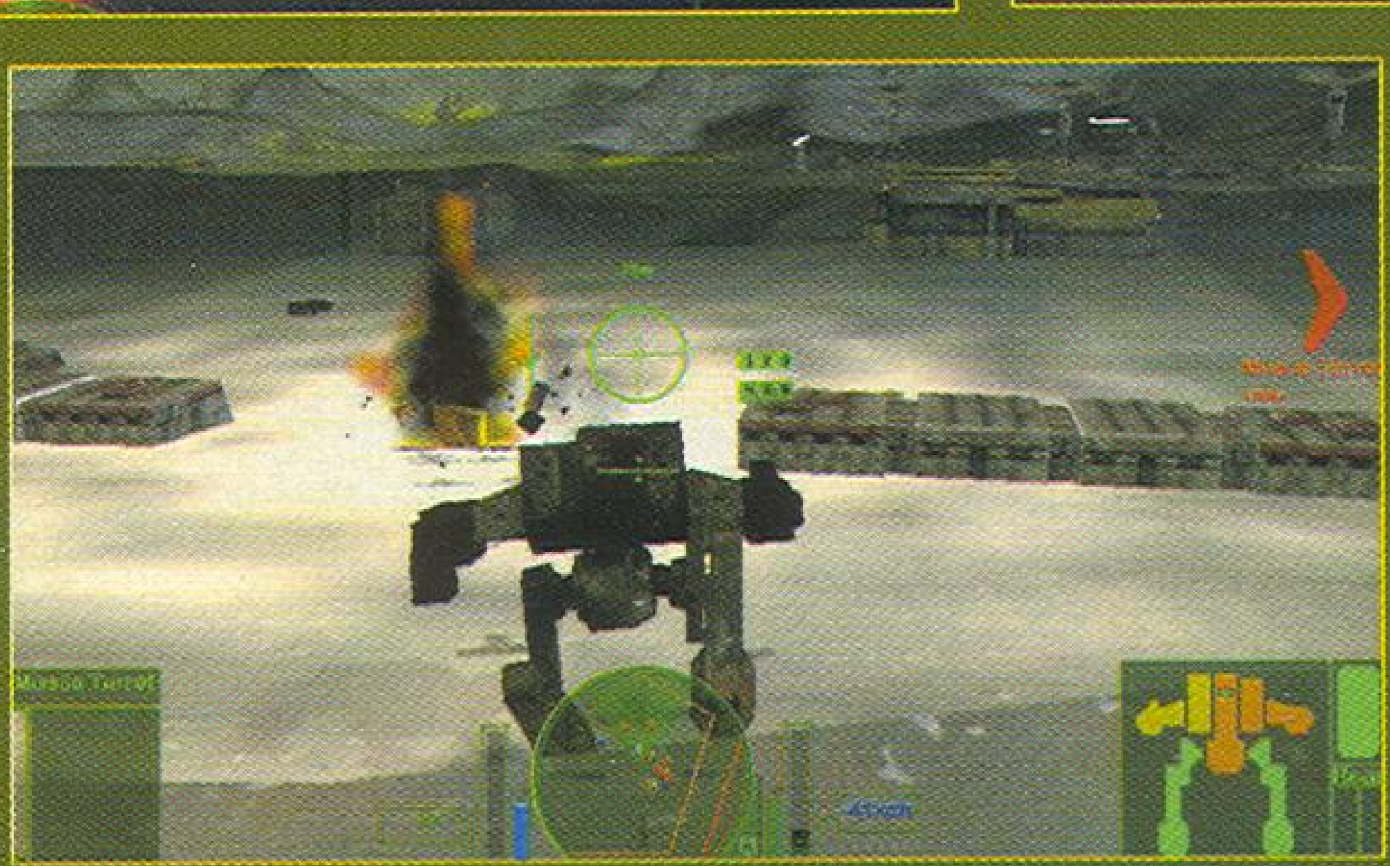














Misiunile în sine nu prezintă varietatea din Mech 3 (cu claustrofobia nivelelor din subteran sau măreția fortăreței Smoke Jaguar care trebuie asediată pe timp de sărbătoare, în mijlocul viscolului și ascunde mechi după metereze).

cumplite ca înfățișare și ucigătoare la efect, care își leagănă cu grație formele lascive (în ordinea tonajului: Osiris, Chimera, Hellspawn, Uziel, Argus, Thanatos și Madcat Mk II) pe câmpurile de luptă de pe Kentares. Armamentul nou rotunjește plăcut arsenalul deja vast al seriei fără să îndeparteze jucătorul de la vechii favoriți - ER-PPC, LBX sau Gauss Rifle.

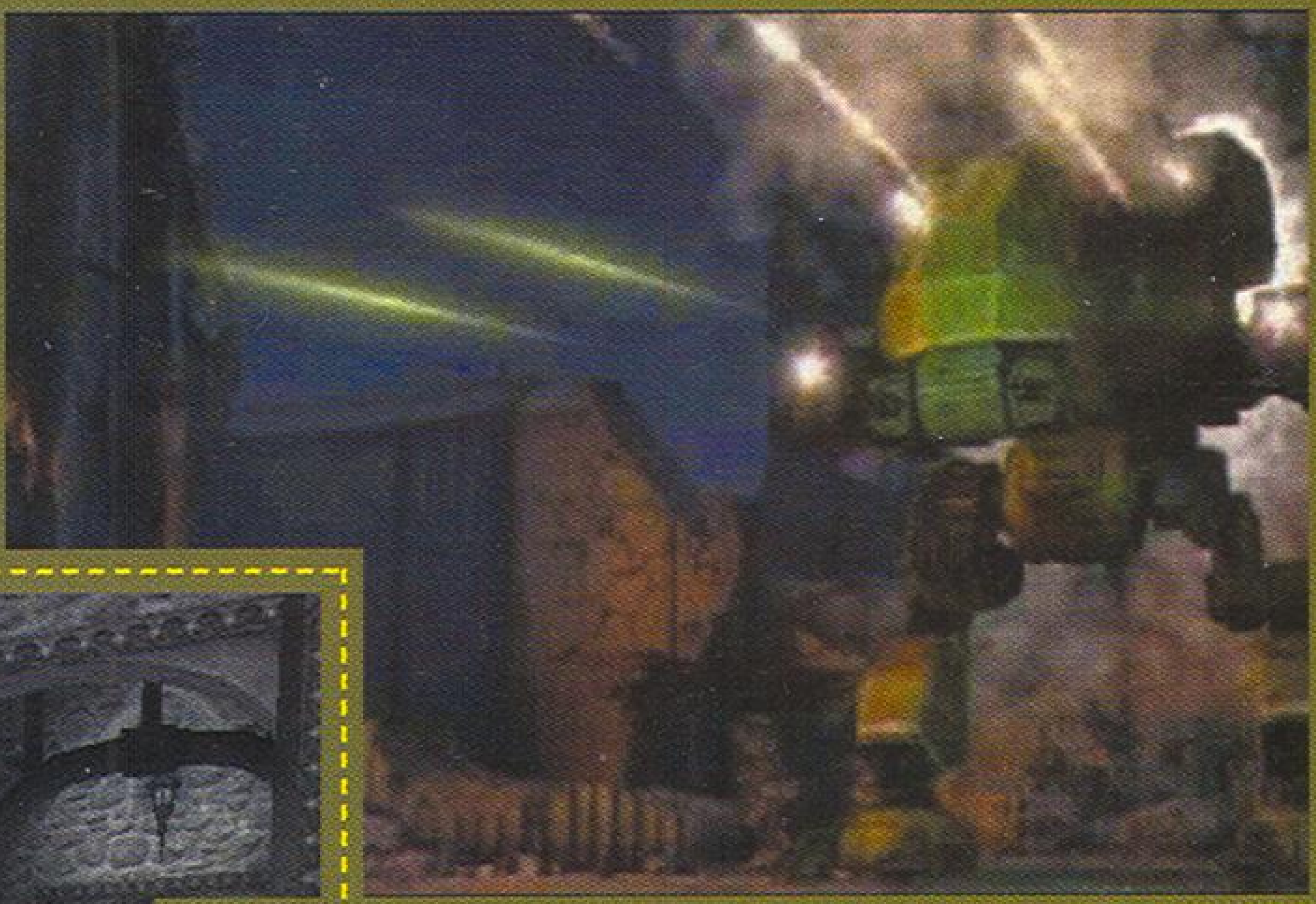
Grafica este singurul atu al Mechwarrior 4, distrăgând un timp atenția opiniei publice de la scăpările producătorilor. Câmpurile de bătaie sunt copleșitor de variate începând cu mlaștinile încețoșate și pline de iazuri verzulii și terminând cu vastele deșerturi strident luminoase sau canioanele înzăpezite unde îți pare rău că nu poți să îi înfigi în picioare Awesome-ului pe care îl călărești o pereche de skiuri de 12 metri. Cireașa de pe tort o iau însă luptele de pe luna lui Kentares, cu o centură de asteroizi agățată undeva pe cer care cade perpendicular pe orizont și constelații necunoscute întrezărindu-se printre irizațiile verzi ale atmosferei, deasupra cockpit-ului. În plus, pentru prima oară în istorie, există ocazia să contribuim la vărsări de sânge cu adevărat spectaculoase în bătălii efectuate între mai bine de 10 grămezi de tinichea bipede concomitent (uneori secondate de alte grămăjoare, mai mici, cu șenile). Astfel, nu de puține ori te trezești angajat în câte un duel febril cu doi Uzieli în timp ce mai departe, după creasta unui deal, descărcări intermitente de puls-lasere trădează o altă luptă. În depărtare poți ghici doi din subordonații tăi fandând în colaborare cu alți atacatori, iar din baza pe care trebuie s-o ataci, o duzină de tancuri și turele defensive își bombardează gazonul din jur cu salve de rachete. Dacă e cumva noapte, efectele armelor devin chiar mai poetice și ajungi să o iei în freză doar chiorându-te în peisaj.

Trebuie să punem la socoteală și aspectul sonor al problemei cu șuieratul rachetelor, zgomotul înfundat al pașilor în zăpadă și dialogurile zbierate în mijlocul confruntărilor, toate se combină într-un vacarm plauzibil, instigator la emoții care cointeresează martorul ocular să-și cufunde simțurile în atmosfera jocului.

Pietricele maronii

Mech-ii aleargă acum ca iepurii, parcă a dat strechea în ei. HUD-ul indică 50 de km pe oră dar copacii trec pe lângă tine de zici că ai greșit jocul și urmează să te prăbușești cu F16-le în Irak. În Mechwarrior 3 senzația că îți zgudui creierii într-o clădire de metal de 6 etaje era cât se poate de palpabilă (mai ales când reculul de la un gauss îți dădea cockpit-ul pe spate) iar vitezele cu care parcurgeai câmpul de luptă, peisajul care se scurgea molcom pe lângă tine nu făceau altceva decât să sublinieze această adâncă trăire sufletească. Acum nici măcar inerție nu mai există: alergi cu 70 prin baza dușmană, apeși 1, s-a oprit bolidul (care repet, cântărește cât parcarea de la Intercontinental cu tot cu asfalt). Armele au acum un timp de încărcare mult mai mare (tragi, îți faci un senviș, se încarcă autocannon-ul) pe când potențialul destructiv este aproape înjumătățit (nici gând să mai dobori un mech ușor din două trei de LBX). Probabil această stare de fapt urmează să compenseze vitezele exagerate și tenacitatea cu care mech-ii își rotesc torso-ul de zici că-i de hârtie (în caz contrar acțiunea degenerând probabil într-un arcade). Mai merită menționate la acest capitol imposibilitatea de a grupa armele pe snopuri în timpul jocului, zoom-ul neutilizabil, AI-ul de cobai expirat, rachetele care își lovesc ținta numai prin miracol, așa-zisa interactivitate cu mediul care se limitează la zdrobirea celor câtiva brazi sau stâlpi de telegraf plantați pe traseu special în acest scop.

MW4: Vengeance are în mod clar țintită în colimator altă categorie de public decât obișnuiau celelalte jocuri din serie să impresioneze. Includerea în producția de față a nenumăratelor așa-zise optimizări nu va face însă altceva decât să alieneze adevărații degustători Battletech - cei pentru care scenariul, încordările neuronale din mechlab sau legile fizicii (cele de bun simț) înseamnă mai mult decât simple detalii.











Detalii

Producător:
Microsoft
www.microsoft.com

Distribuitor:
Microsoft
www.microsoft.com/romania

Aprecieri:

+ -grafică mult prea îmbunătățită

- -este arcade acum, pentru numele lui Dumnezeu!
  -story-ul argentinian
  -experiența cinematică "extraordinară"

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II300
Video:	8 Mb
Memorie:	64 Mb Ram
Hard disk:	450 Mb

Verdict **7.4**

REACH FOR THE STARS

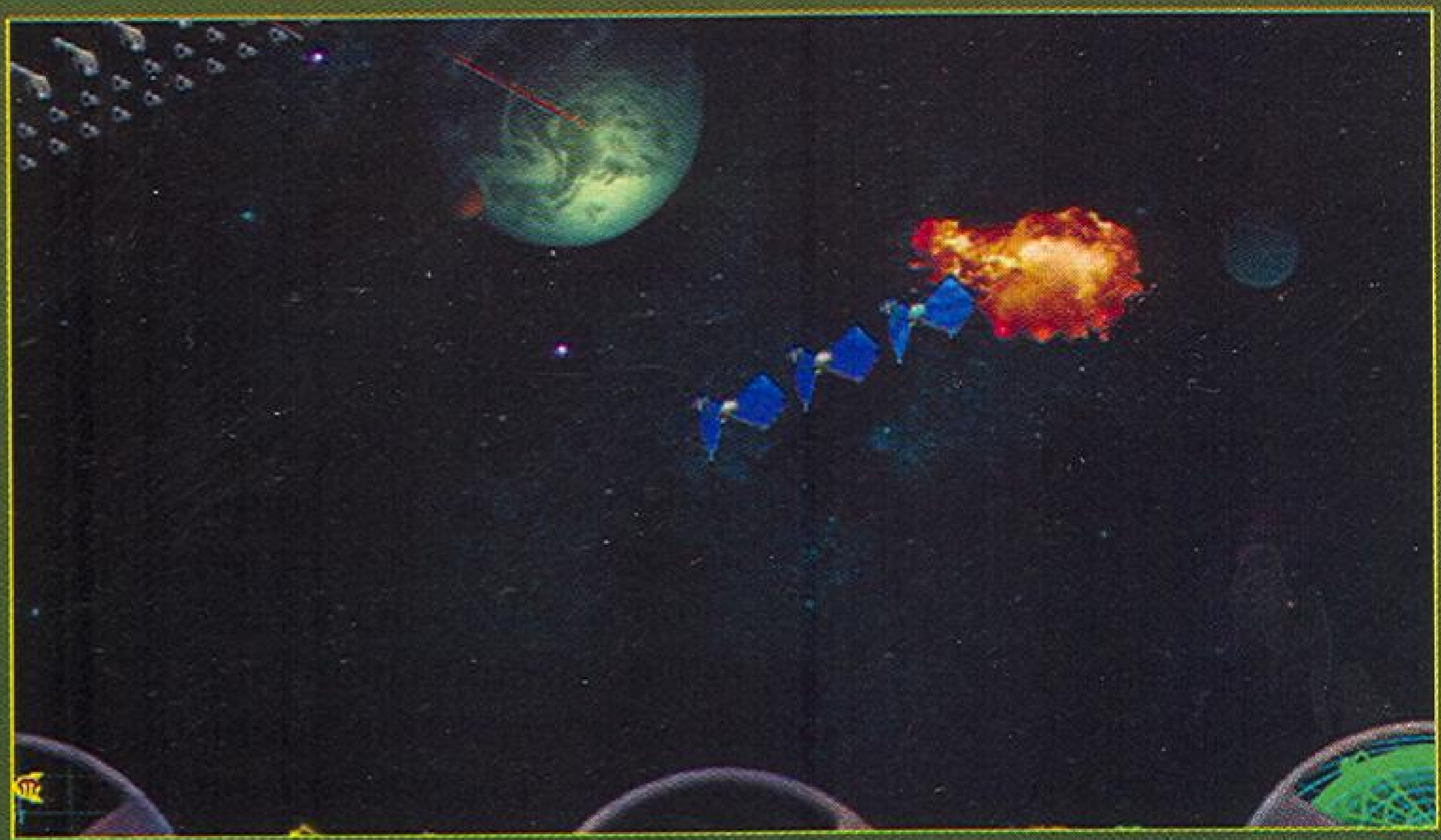
Tip joc: Strategie - **Redactor:** Alexandru Adam

Strategii turn-based în spațiu cu nave care arată ca niște organe interne din plastic nu s-au mai văzut până la "Reach for the stars" aici prezent. SSI oferă publicului înfometat pe lângă această inovație de design, un joc despre viitorul umanității în Galaxie alături de alte 16 rase (oamenii apar de vreo 3 ori) fiecare cu tech-tree unic, nume cretin (ca reproductivii Sprnadoi de exemplu) și tolerante proprii la atmosferele planetelor.

Acțiunea RFTS se poate aborda sub formă de campanie, single scenario, random map, uninstall și combină construirea de flote cu cercetarea, colonizarea planetelor concurenței și înfrângerea în sânge a vecinilor. Există doar 6 tipuri de clădiri construibile într-o colonie (industriale, stiințifice, fabrici de nave, apărare, recrutare de coloniști, antrenament infanterie) fiecare din acestea îndeplinind un rol clar, pe înțelesul oricui astfel încât nici un jucător să nu fie nevoit să-și bată capul cu decizii neimportante. De fapt nu-și va bate capul cu nici o decizie, putând să-și concentreze atenția la singurele elemente mișcătoare de pe ecran - meniurile din interfață. Asta pentru că AI-ul este atât de avansat încât se ocupă de toate (începând cu îngrijirea coloniilor sau construirea flotelor și terminând cu luptele) gamerul având doar grija apăsatului pe butonul de mouse la intervale regulate pentru a își face astfel simțită prezența iar ordinatorul să nu-și închipuie că e lăsat de izbeliște (suport moral, dacă vreți).

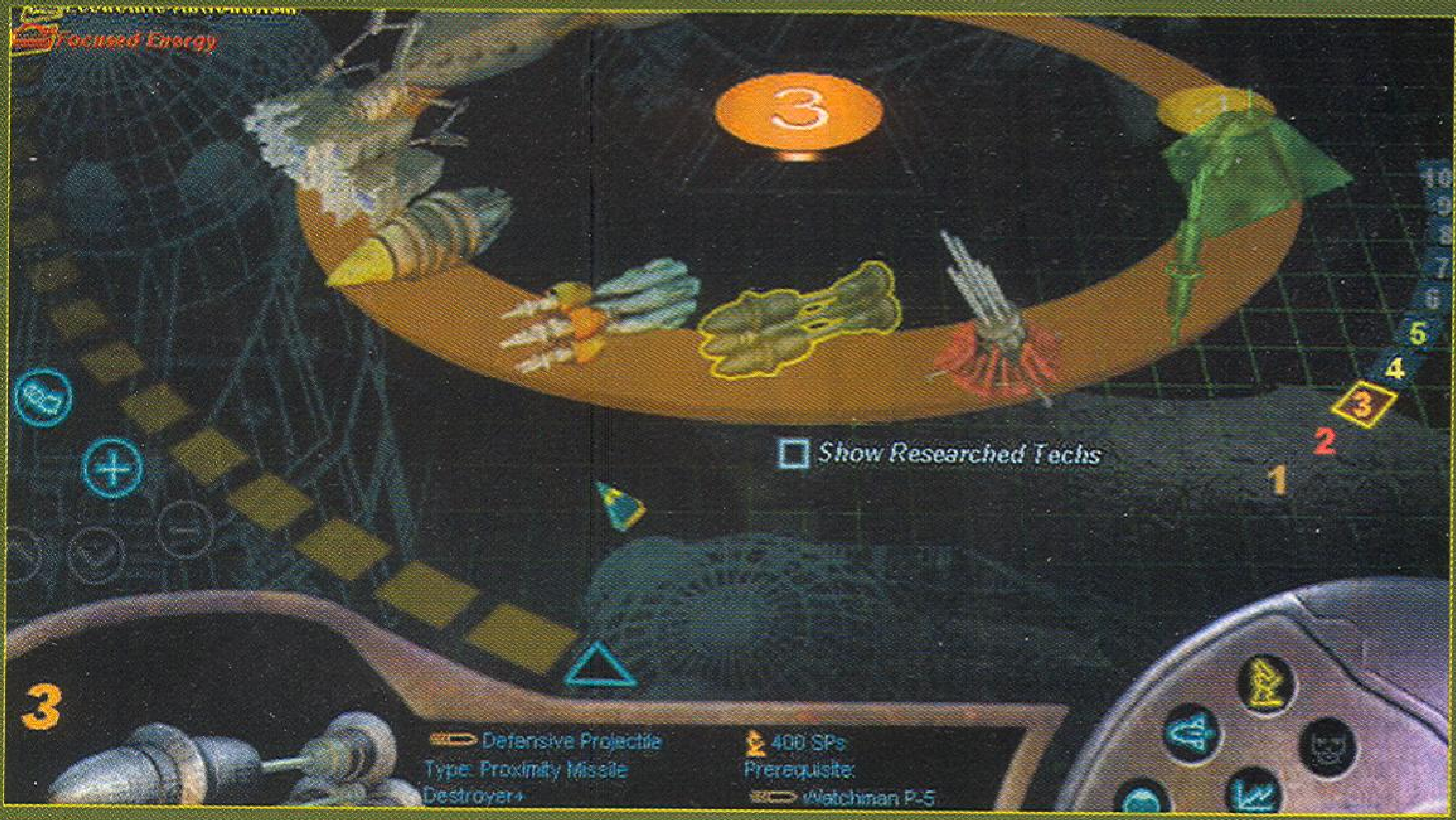
Până și altercațiile armate se desfășoară într-o manieră similară; reglezi formațiile de luptă (care nu prea influențează deznodământul evenimentului), distanța de la care vrei să tragi și... gata. De aici încolo stai frumos, cu mâinile la spate și aștepți să dispară unul dintre roiurile de organe interne din plastic de pe monitor. Dacă dispare roiul tău dai load și repeți, dispare roiul inamic atunci primești bonus o apăsare de mouse (supranumită "bombardament planetar") prin care hotărăști soarta milioanelor de locuitori ai coloniei atacate. Ce-i drept se poate apăsa direct "invade", însă în RFTS pacificarea unei planete nu depinde de forțele apărătoare (inexistente) ci de suflul popular care își face veacul acolo astfel încât succesul unei debarcări depinde de măcelărirea cât mai metodică

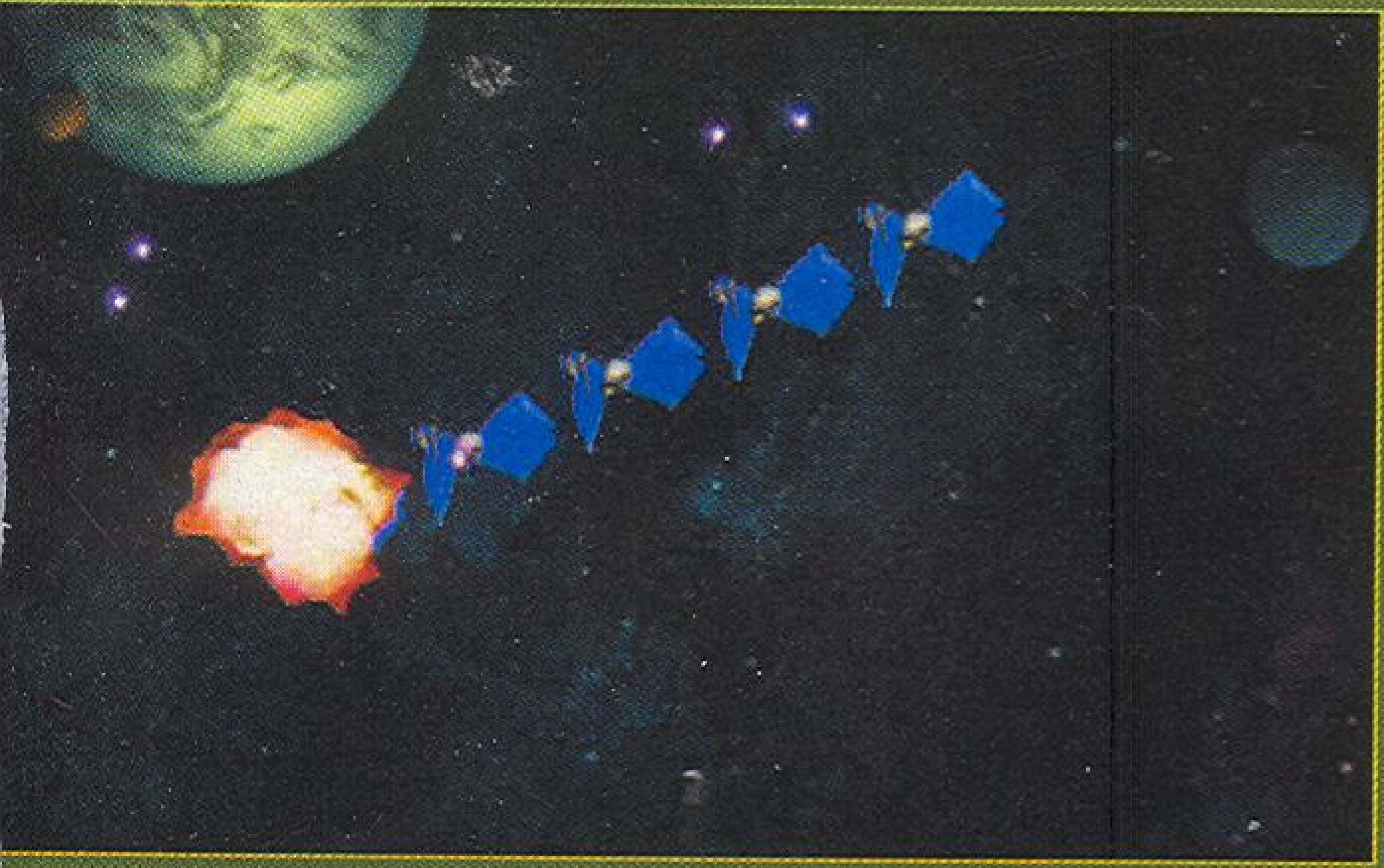


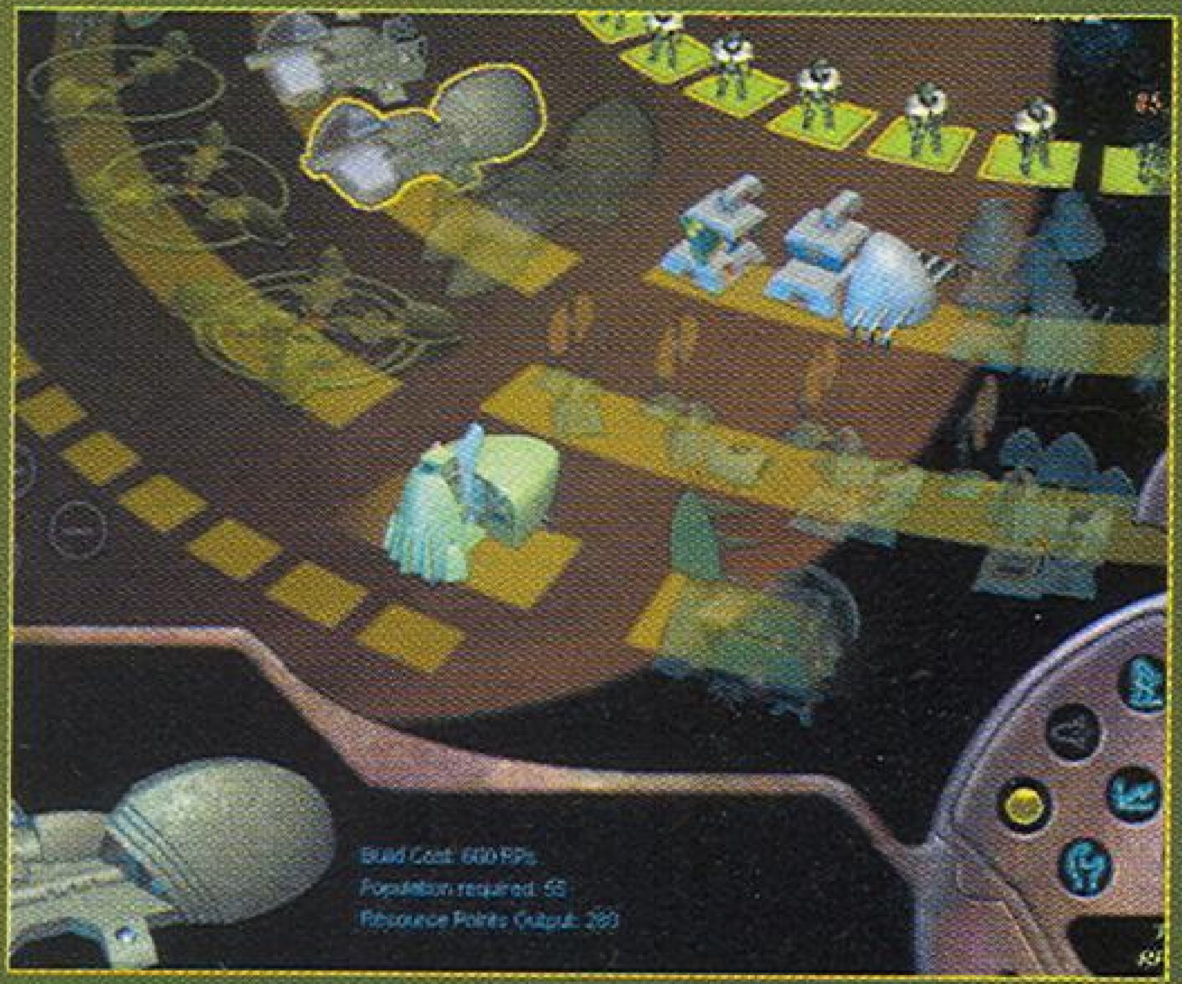


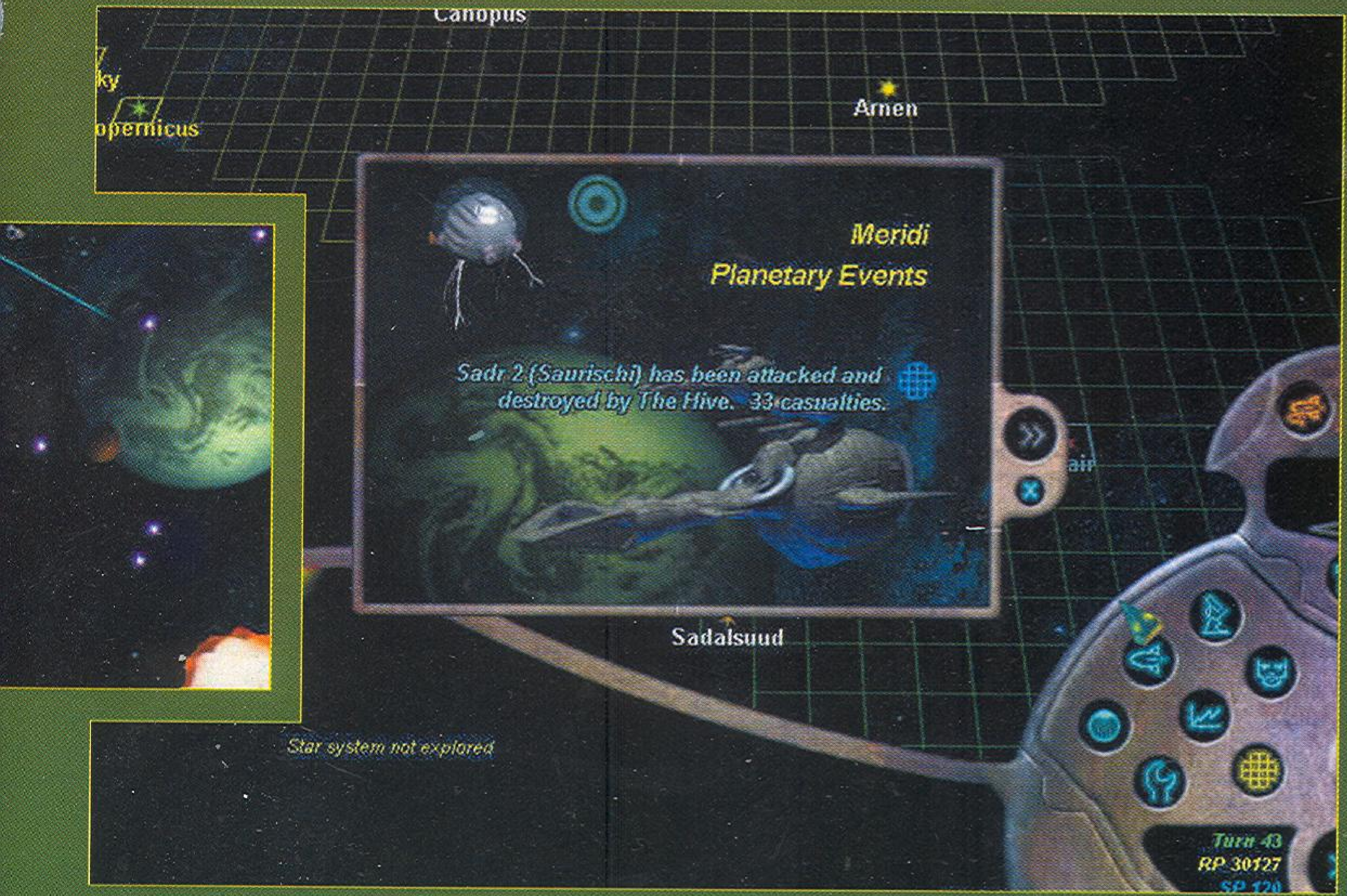












a poporului nenorocos din teritoriu. Ideea că trebuie să incinerezi milioane de copii, femei și tați muncitori într-o zi normală de joc nu numai că este de o indecență de-a dreptul oribilă dar denotă și o lipsă de considerație flagrantă pentru inteligența și bunul-simț al gamer-ului (mai ales când avem la îndemână Imperium Galactica 2 sau Master of Orion tot 2).

Este fascinant cum s-a reușit în RFTS exterminarea completă a oricărei urme de interactivități cu întâmplările desfășurate pe micul ecran; diplomația înfățișată de patru icoane explicative, spionajul despre care putem doar să ne închipuim că ar fi primit două icoane dacă ajungea vreodată inclus în joc, customizarea organelor interne de plastic limitată la opțiuni, etc. Neputând să treacă drept demo tehnologic pentru că arată de-a dreptul odios, acest liniștitor simulator de genocid ar putea fi lesne apreciat măcar de acea categorie de jucători cărora le repugnă gândul de efort intelectual (deci nu-l pot recomanda vreunuia din cei 4 cititori ai revistei). Ar mai exista posibilitatea ca armata să se intereseze de RFTS având în vedere că trebuie să se deprindă cu metodele NATO de luptă cu civilii.

Detalii

Producător:
Strategic Studies Group
www.ssg.com.au

Distribuitor:
Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, bl. B3, ap. 10
Tel. 01-330 23 75

Aprecieri:

+ - este colorat, atât pe verticală, cât și pe orizontă.
- un joc excelent pentru cei lipsiți de imaginație și simț artistic.

− - dacă tot există nave ce arată a plămâni scuipați, de ce oare nu au făcut și nave care să arate a stomace întoarse pe dos?

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 266
Video:	4 Mb
Memorie:	32 Mb Ram
Hard disk:	250 Mb

Verdict 4.3

"Middle aged action at its best"
PC Gammer

Half Life: Ophtalming Force

Tip joc: FPS - Redactor: Alexandru Adam



Se pare că Half Life, la atâția ani de la apariție, este încă departe de uitare, obscuritatea trecutului, atât de neiertătoare cu alte jocuri mai noi și revoluționare tehnologic, aflându-se în continuare la mile depărtare. Puțini știu că o cursă nebună pentru alcătuirea de add-on-uri, mod-uri, pachete, cărți de colorat sau chiar programe utilitare destinate acestui joc se desfășoară între diferite grupări para-programatoare pe tumultuoasa supermagistrală informațională în chiar aceste clipe. Una dintre aceste organizații, Vulvfrog (fosta Vulvsoft), până mai ieri o simplă firmă olandeză specializată în hărăzirea programelor de contabilitate pentru fabrici de penare și ascuțitori în formă de pitici, câștigă teren în fața concurenței deja acerbe cu neașteptatul său add-on: Ophtalming Force.

Directorul companiei, Isihaia Le Pencille, povestește că ideea le-a venit în timp ce puneau la punct rutinele din ultimul build a "INitialisation and RECalibration Tactile Program" prin extrapolare la bug-urile din Team Fortress 2.76. Echipa a întrezărit în acel moment posibilitatea de a se dedica în exclusivitate programării cu mouse-ul în CTF ++, a downloadat de pe planethalflife.com două editoare, niscai documentație și l-a cooptat imediat pe talentatul designer Iwan TKeezdar, (excomunicat de curând de la Rabid Cowboy Inc. pe motiv de "nepotrivire conceptuală" și fraudă), punând astfel împreună bazele unui ingenios proiect - Vulvfrog.

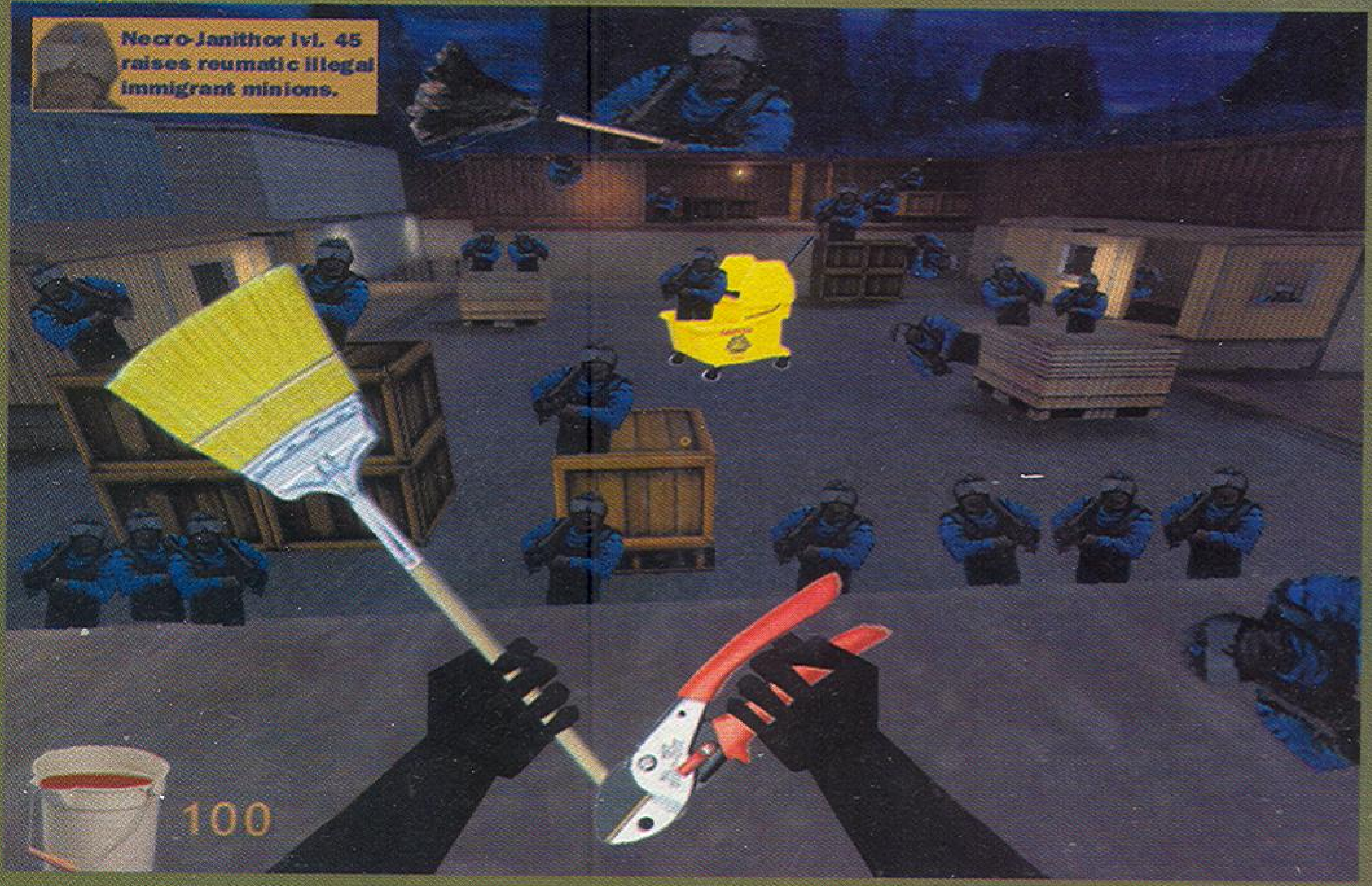
Primii pași timizi ai tânărului colectiv au fost efectuați chiar a doua zi, ne povestește domnul Le Pencille, imediat după ce s-au trezit din mahmureală, când cu forțe reîmprospătate s-au așezat în fața computerelor și au desoperit cu oroare cum ideile nestăvilite ce cu abundență le-au dat ghes peste noapte în timpul unui Brainstorming inopinat împodobeau toată podeaua biroului. Această suculentă întâmplare a constituit premiza add-on-ului OF, a cărui acțiune horror se desfășoară în incinta cunoscutei Black Mesa Facility în paralel cu scenariile din Half Life și Opposing Force. Personajul principal este un simplu om de serviciu (janitor code 069), emigrant înot precum și ilegal din Venezuela, care este surprins la locul de muncă de impactul interdimensional dintre cele două civilizații: oamenii și dihaniile cu animație scheletală în formă de saci de cartofi cu raze.

Primele două misiuni au rolul de a deprinde jucătorul cu controalele și noile arme. Acestea se desfășoară înainte de colosalul accident și se petrec în același timp cu călătoria de 35 de minute a doctorului Freeman cu trenulețul din Half Life-ul original. Este vorba de niște simple investigări de țevi la subsol, protecția unui convoi de instalatori, asalt de podele cu T-ul, antrenament la camera cu detergenți, dezinsecție la reactor, pilotaj razant la spălătorie etc. Celelalte 18 misiuni ale jocului se desfășoară în incinta unui dulap din Sectorul 7 Vestiare unde personajul Gregorio Ortega de la Mancha se adăpostește de pericole și



urmărește diabolicul masacru ce se petrece în exterior. Interesant este că în paralel cu evenimentele reprobabile de pe coridoare și sălile de mese, personajul trăiește un chinuitor tumult interior în incinta claustrofobică în care își adăpostește trupul plăpând. Pe măsură ce timpul trece acesta realizează că ceilalți colegi sunt toți morți, el trebuind să curețe Black Mesa Facility de cadavre, sânge, lichide gastrice și aracet interdimensional. În același timp acesta învață să se cunoască pe sine, descoperă enigme demult îngropate în subconștient, tristeți niciodată apuse, focuri mocnite din copilărie... Treptat Gregorio află cine este el de fapt și de ce bunicul său fiecar ținea în fiecare seară să-i spună povești la ora 2.00 noaptea, după ce se asigura că toată lumea doarme. Omul de serviciu evoluează imperceptibil, își dezgroapă trecutul și se iartă pe sine (în misiunea 13 și apoi de două ori în 15) cu blândețe, mai întâi încet și codit apoi din ce în ce mai tare până când bucuria regăsirii izbucnește cald, icnit în timp ce afară, în vestiar, carnagiul este în plină desfășurare. Vulvfrog introduce astfel pe piață un subgen de jocuri: fps-ul metaforic, unde ororile extraterestre joacă numai un rol secundar, stările personajului fiind cele care animă acțiunea scenariului.

Jocul nu este nicidecum static cum s-ar crede la prima vedere, jucătorul fiind nevoit deseori să întreprindă acțiuni dintre cele mai antrenante. Astfel în misiunea 8, Gregorio este nevoit să iasă din dulap, într-un moment de aparentă acalmie pentru a-și descărca nevoile fizice în toaletele din apropiere. Punctul culminant este atins când, din pură întâmplare, acesta surprinde într-una din puținele cabine intacte un extraterestru vâscos călare pe veceu studiind tacticos secțiunea "costume de baie" din Burda. După o luptă acerbă în care periculosul adversar este învins cu puțin înainte de a reuși să se perpetueze forțat cu Gregorio, teroarea pune stăpânire pe jucător observând că, în timpul altercației, toaletele au fost de asemenea devastate. Astfel apare stringența rezolvării unuia dintre cele mai dificile puzzle-uri din joc, nevoile personajului intensificându-se odată cu lupta. După mai multe încercări nereușite soldate fie cu o moarte spasmodică, fie cu alertarea câtorva alieni și o moarte spasmodică, am reușit să-l eliberez pe Gregorio de temeri într-o chiuvetă din bucătăria de serviciu a corpului de gardă. Ritmul jocului scade apoi considerabil, următoarele misiuni limitându-se la observarea acțiunii prin



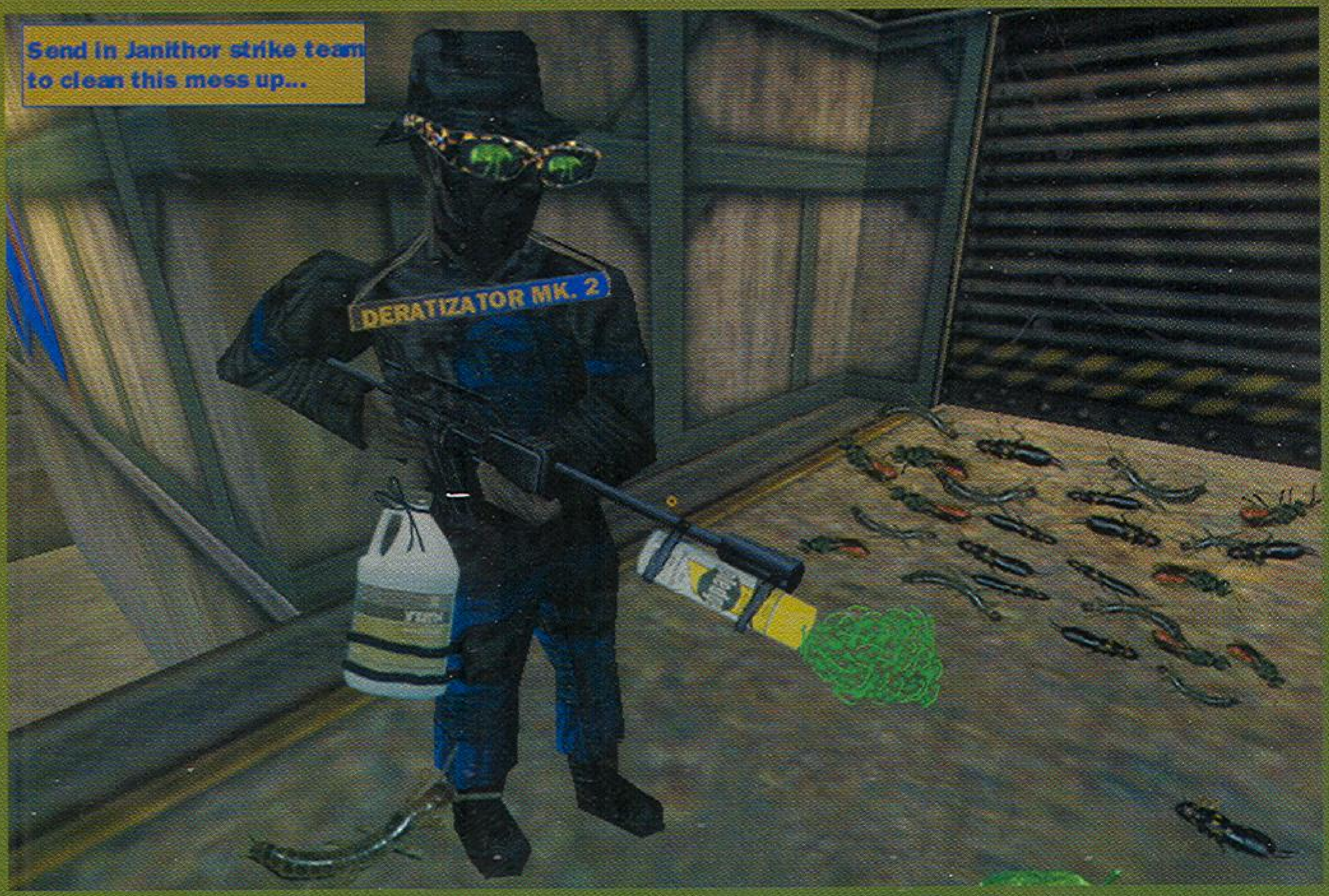


gaura cheii dulapului. Ocazional, poate fi întrevăzut dr. Gordon Freeman, în combinezon, alergând cu o hoardă de monștri pe urme prin vestiare numai pentru ca, 15 minute mai târziu, același dr. GF să se avânte vertiginos din direcție opusă, fără combinezon și cu părul lipit de cap, urmărit de un pluton de soldați cu cagule peste masca de gaze. Producătorii ne asigură că acțiunea OF respectă cu exactitate povestea jocului original și a add-onului oficial astfel că, pe parcursul jocului, aceste scene se repetă cel puțin o dată la 3 misiuni.

Ultimul stagiu al jocului, de departe cel mai antrenant, este marcat de momentul în care Gregorio se eliberează de lanțurile trecutului și, înarmat cu încredere în sine și noi puteri paranormale, iese din ascunzătoare și ucide toată suflarea extraterestră rămasă intactă prin regiune (adică un monstru bătrân cu 12 membre, tuberculos, părăsit de familie și doi pui de nihilanth care morfoleau un covrig mucegăit, ambii înapoiați mintal). Până ce sosesc ajutoare, acesta face curat în tot complexul de cercetare ba chiar dă o raită și în cealaltă dimensiune pentru o ședință de igienizare de primăvară... Din păcate, odată întors în complex, Gregorio se rănește într-un ciob și face tetanos. Epilogul îl arată pe acesta zăcând inert în autobuzul spre casa natală din Venezuela, cu servisul pe jumătate mâncat căzut pe piept, capul bălăbănindu-se de geam în ritmul hârtoapelor, în sfârșit împăcat cu soarta și învăluit în transpirația rece a morții (și câteva firimituri de brânză).

Aflat încă în fază beta, add-on-ul nu are pus la punct multiplayer-ul, însă opțiunile care se promit odată cu finalizarea proiectului merită din plin așteptarea. Se preconizează un singur mod de joc, pe echipe - janitorstrike - care presupune curățenia contra timp a hărților de cadavrele adversarilor. Evident că, în prealabil, acestea trebuie produse fie prin împușcare, decapitare, incendiere, otrăvire, fie cu ajutorul unei game largi de puteri telekinetice, jocul de față fiind mai mult axat pe folosirea minții decât a mușchilor. Din aceste puteri, denumite în joc necrojanicer powers, vom enumera numai câteva, și anume pe cele deja echilibrate: cockroach summoning, food alteration curse, critical dusting, bleach enchantment, foot fungus maceration charm. Interesant este că pentru varietatea de arme (este inclus totul de la briceag cu mâner de plastic galben la mitralieră antiaeriană) găsite în joc nu există muniție nicăieri pe hartă, jucătorii fiind nevoiți să parcurgă tot drumul afară din complex cu trenulețul (și evident să vizioneze credits-urile de fiecare dată) pentru a-și cumpăra toate cele trebuincioase luptei de la un supermarket din colțul străzii. Ca orice fps pe echipe și OF va avea clase: deratizator, spălător de vase, femeie de serviciu, ospătar, cameristă (spion), hamal, ajutor matrițer, janithor (heavy), medic - fiecare cu avantajele și handicapurile proprii (ulcer la stomac, bronșită cronică, cleptomanie, pedofilie belgiană - numai la medic, reumatism, febră tifoidă, unghii închistate etc). Cele câteva hărți propuse pentru multiplayer fac toate parte din Black Mesa Facility cu observația că acestea reprezintă locații noi, proiectate exclusiv pentru Ophtalming Force, jucătorul având posibilitatea pentru prima oară de la Half Life încoace să se lupte într-un teatru de păpuși, în departamentul jocuri și concursuri sau în sala de bingo a angajaților (în timpul unei nunți).

S-ar putea pronostica un succes răsunător acestui addon care după toate aparențele pare a fi un veritabil HL mod killer, poate și pentru că membrii Vulvfrog sunt în prezent anchetați cu privire la misterioasa dispariție a lui Viper X, Minh Le și Sidewinder (responsabili cu aducerea Counter Strike-ului pe micile noastre ecrane) care nu s-au mai întors niciodată din excursia lor în Olanda. Le urăm și pe această cale succes la interogatorii cu speranța vie că nu vor lăsa lucrul neterminat pe ultima sută de metri.



GIANTS

Tip joc: Action/RTS - Redactor: Traian Bostan



Primele zvonuri despre Giants, ca joc, promiteau originalitate și nemaivăzut într-un moment în care originalitatea ținea doar de basmele trecutului, iar lumea credea că văzuse cam totul. Pe atunci clonele de C&C făceau legea, mână-n mână cu departamentele de marketing, iar RPG-ul, ca gen, era proclamat de mult mort.

În timp, lucrurile sau schimbat- inclusiv clonele de C&C sau RPG-urile și doar zvonurile despre Giants continuau să promită aceleași lucruri. Dacă Planet Moon s-a ținut de cuvânt sau ne-a mințit doar cu nerușinare însă, rămâne de văzut, căci iată, poștașul ne-a pus într-un mod foarte original pe masă Giants: Citizen Kabuto, iar peste câteva minute urmează să vedem chiar ne(mai)văzutul.

Story

Închipuiți-vă un mare planetoid circulând regulamentar și decent prin spațiu, total alandala însă și fără un scop anume. Desigur, vorbim despre un planetoid locuibil, cu peisaje tropicale și mări azurii, cu mult soare, nisip și câteva specii indigene proprii care să-l populeze. Ei bine, dacă ați reușit să vi-l închipuiți, atunci îi puteți da numele de Island (și dacă nu puteți, cu atât mai rău, pentru că așa îl cheamă). Acum nu trebuie decât să vă mai închipuiți că trei alte forțe (ca să le spunem așa) mai diferite între ele decât surprizele







de la Surprize Surprize, s-au trezit deodată, brusc şi împreună pe acest Island, fiind nevoiţi acum să convieţuiască paşnic. Poftim? Bineînţeles că nu vă puteţi închipui aşa ceva. Bineînţeles că cele trei forţe urmează să şi-o tragă între ele ca-n poveste. Ei bine, despre asta este jocul.



Jocul

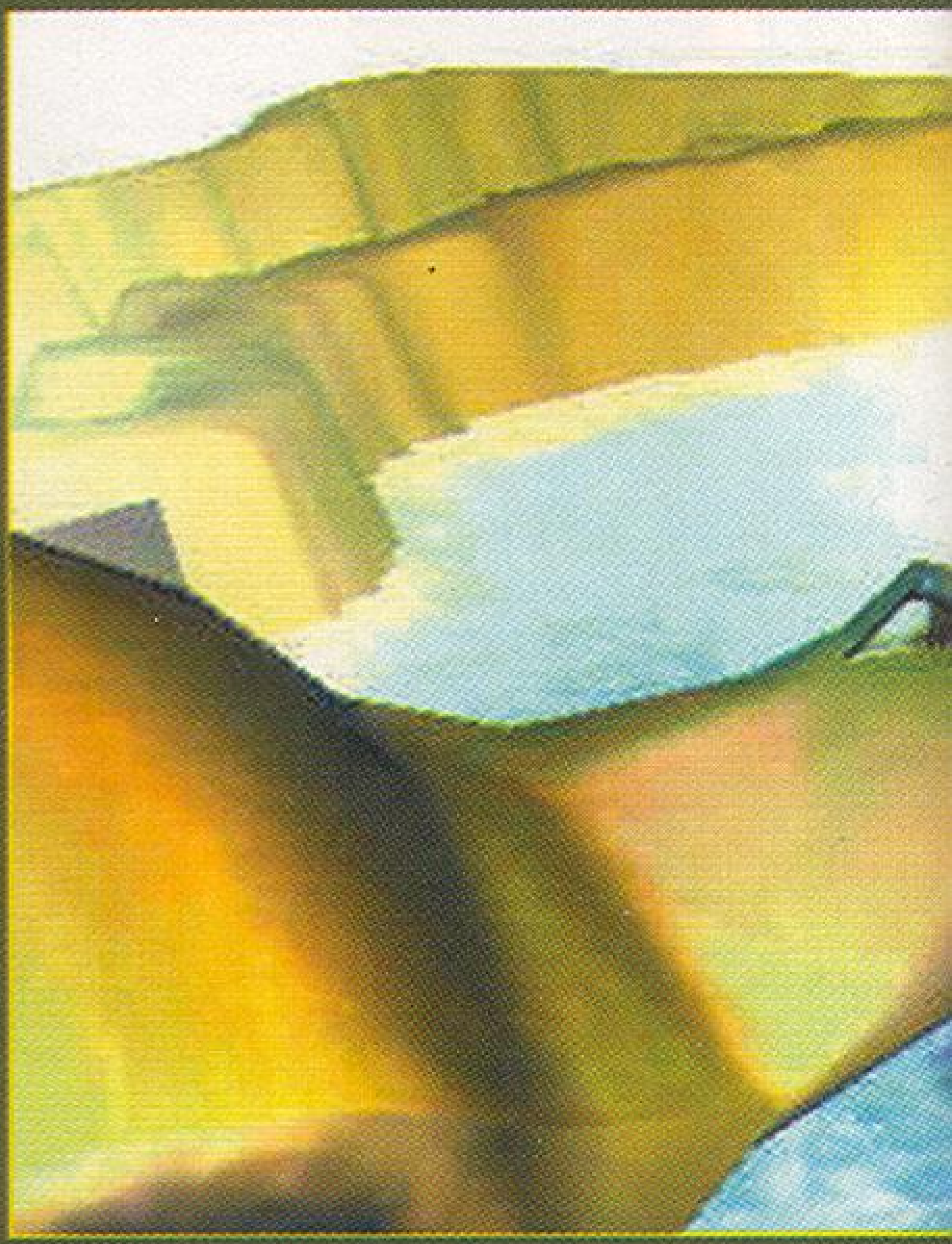
Poate cel mai plăcut "feature" al întregului produs, altminteri şi motivul pentru care presa a urmărit cu atâta atenţie jocul de-a lungul evoluţiei sale este grafica. Pe bună dreptate, de altfel, ar spune unii (noi la fel) pentru că engine-ul absolut impresionant al jocului este capabil să pună texturi minunate (şi, în plus, foarte colorate) pe nişte peisaje exterioare absolut imense, să te facă să simţi diferenţa dintre perspective (ca, de exemplu, atunci când tu eşti cât o căsuţă mai mică şi deodată apare Kabuto, căruia cu greu îi egalezi un deget), sau să suporte cursele acelea nebuneşti prin ceruri cu jetski-urile reaper-ilor. Dar mai departe decât plăcut este desigur conceptul în sine. Starcraft a fost poate prima încercare reuşită de a diferenţia substanţial rasele între ele, dăruind câte o experienţă absolut diferită pentru fiecare parte a baricadei (în formă de triunghi, cu ocazia aceea). Mai mult chiar decât Starcraft însă, Giants reprezintă cu adevărat trei jocuri în unul... şi asta depăşeşte cu mult ceea ce ni s-a promis.

Rase

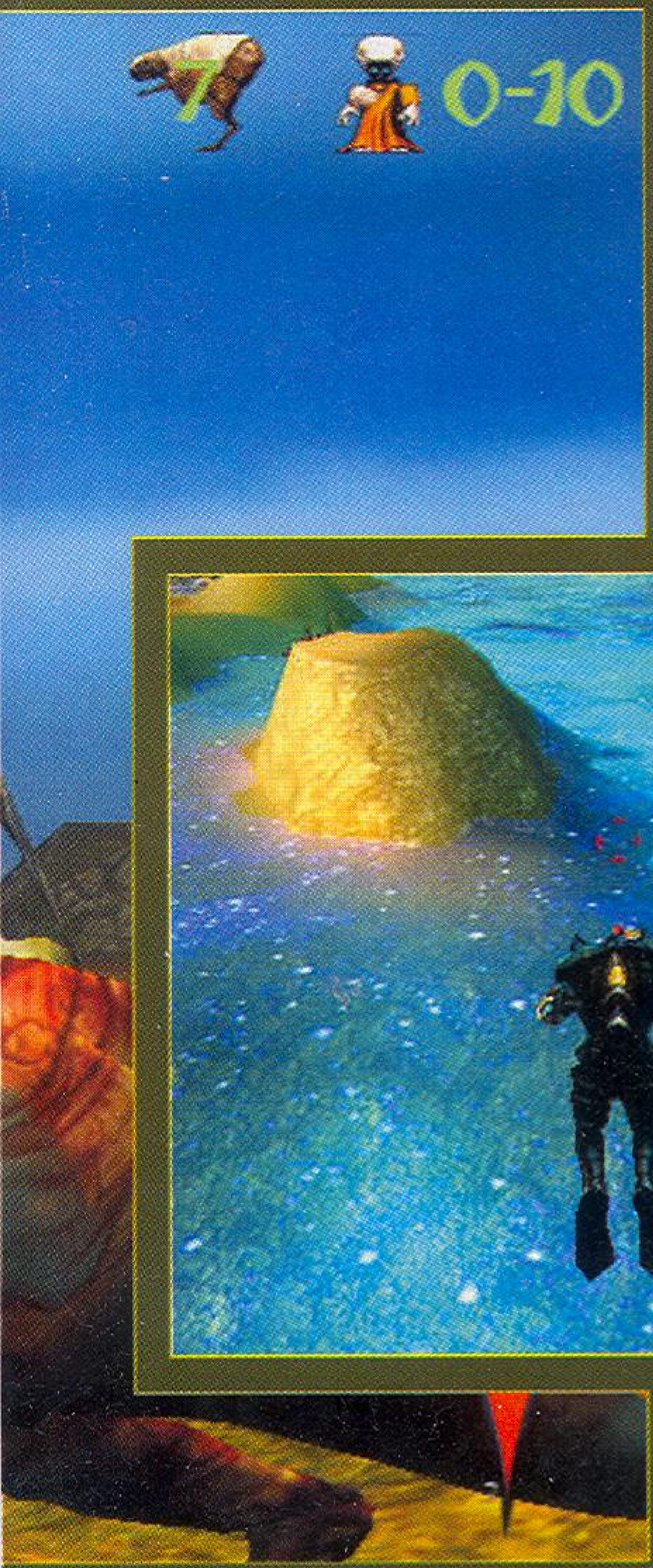
Meccs-ii sunt nişte umanoizi (dar nu oameni) cu accent britanic şi umor aşijderea, plini de tehnologii, jetpack-uri, arme şmechere, gyrocoptere şi costume albastre. În timp ce încercau să ajungă liniştiţi pe o planetă de vacanţă, ei au fost înghiţiţi de un peşte spaţial (şi gigantic), care i-a excrementat apoi pe "insula". Odată ajunşi acolo, Meccsi-i i-au întâlnit pe reaper-i, creaturi ciudate care îşi sapă tunele pe sub pământ, apar de te miri unde, au o regină supărată şi luptă cu tot soiul de magii, vrăji, păcăleli sau alte jetski-uri cu care să faci curse prin ceruri. Reaper-ii ar fi fost chiar drăguţi dacă nu le-ar fi trecut însă cumva prin cap să facă o armă supremă ("the laser"). Marele luptător, cetăţeanul Kabuto, fioros gigant, care însă, la naştere, a preferat să-şi strângă toate jucăriile şi să se care singur, în treaba lui. "Iar acum, pentru utima dată, toate cărţile sunt pe faţă". Mai mult decât din frumuseţea look-ului şi a conceptului în sine, plăcerea de a juca Giants vine din noutatea gameplay-ului. Căci elementele de RTS se îmbină mlădios cu action-ul în Citizen Kabuto, iar jucătorul apucă să-şi construiască baze, să strângă resurse şi alte asemenea nebunii. Unde mai pui că felul în care o face diferă de la un caz la altul (deşi resursele rămân aceleaşi- Smarties şi Vimps - populaţii indigene), şi asta pentru că unii preferă să-i pună pe respectivii la muncă, iar alţii se mulţumesc doar să-i mănânce. Totul este impresionant în acest joc, de la tacticile lui Kabuto (căruia i-ar ajunge şi doar cele două funcţii - grab + kill, dar care mai are tot soiul de alte artefacte la îndemână, lupe cu care să-i ardă pe nefericiţii de jos şi un ajutor mic, mic de tot care să-i păzească lada cu mâncare) şi până la felul în care le aplică acesta, ca de exemplu momentul în care prinde de gât un gardian reaper şi îl aruncă peste restul, pe post de "long range weapon". Acţiunea nu apucă să te plictisească în Giants, măcar şi pentru faptul că, petrecându-se în locuri atât de variate şi în moduri atât de diferite, preferă să te ţină tot timpul mirat în schimb. Şi în privinţa asta, Planet Moon s-a ţinut de cuvânt, aşa cum era frumos.

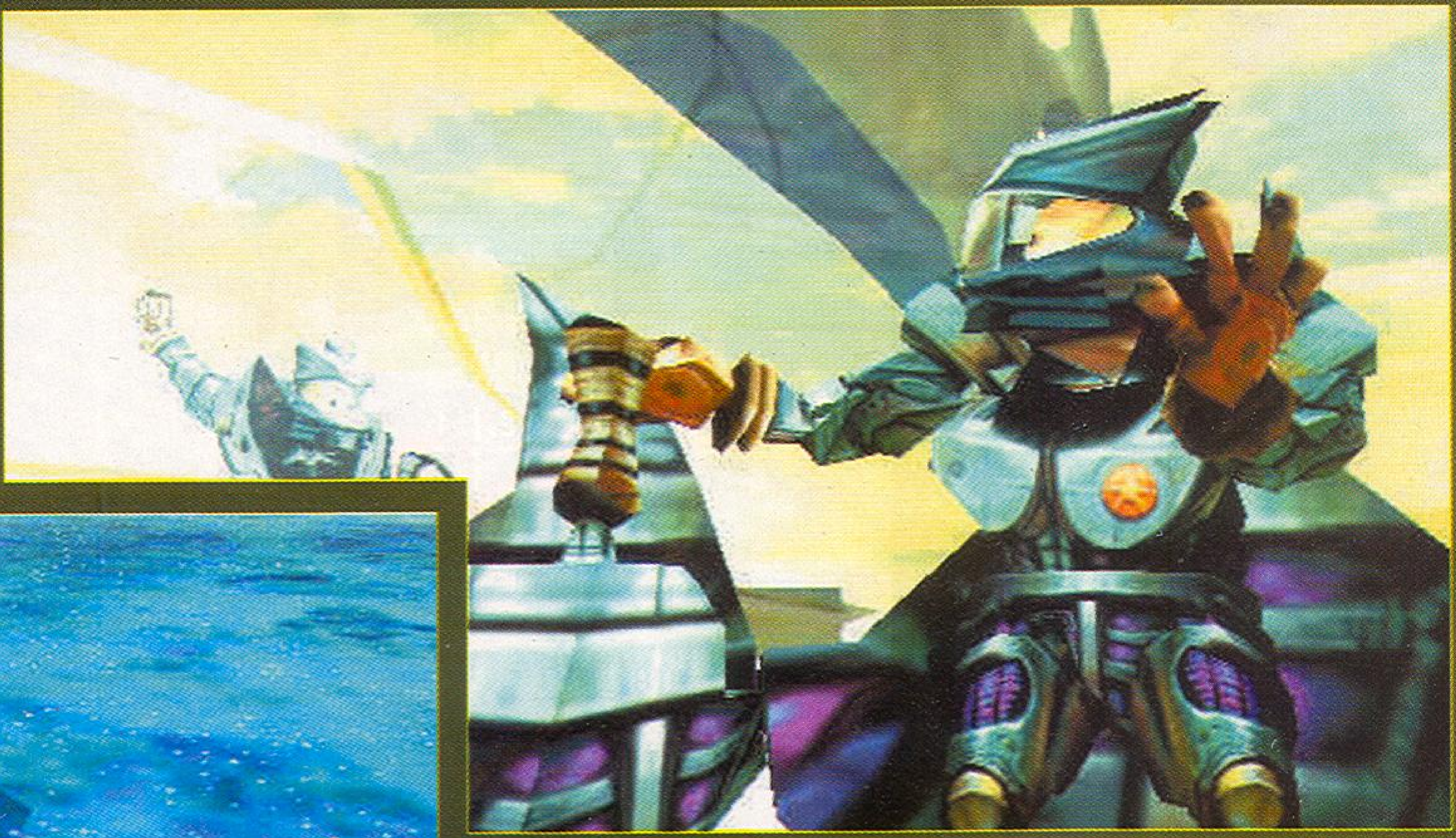
Ce ne-am făcut că nu am văzut

Bug-urile, multe şi deranjante. Majoritatea se mulţumesc să-ţi blocheze calculatorul, unele ţi-l şi resetează însă. Combinate cu faptul că nu poţi salva în timpul unei misiuni, duc la reale frustrări, mai ales când mai aveai 20 de secunde şi terminai totul, după ce te luptaseşi deja

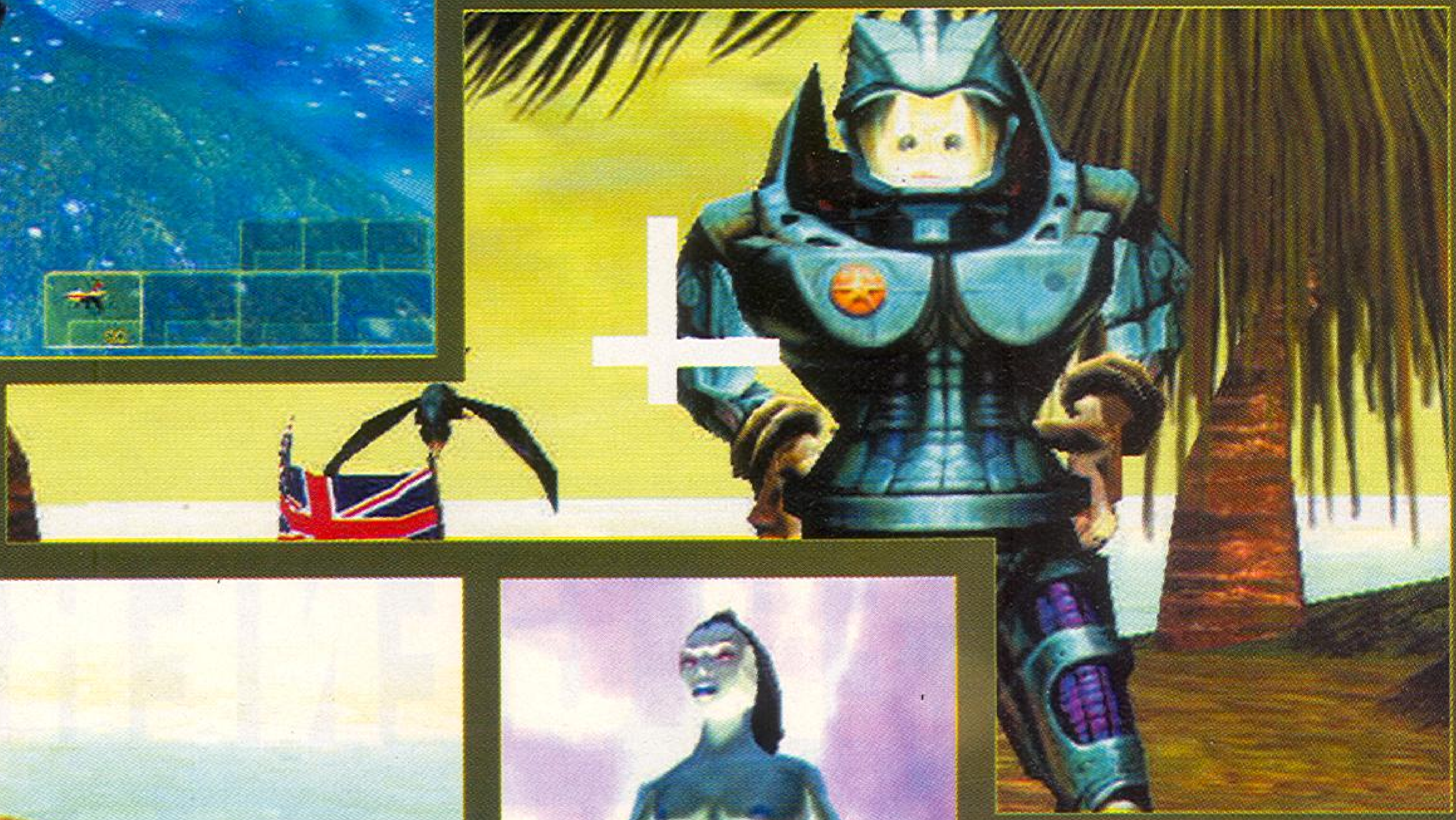


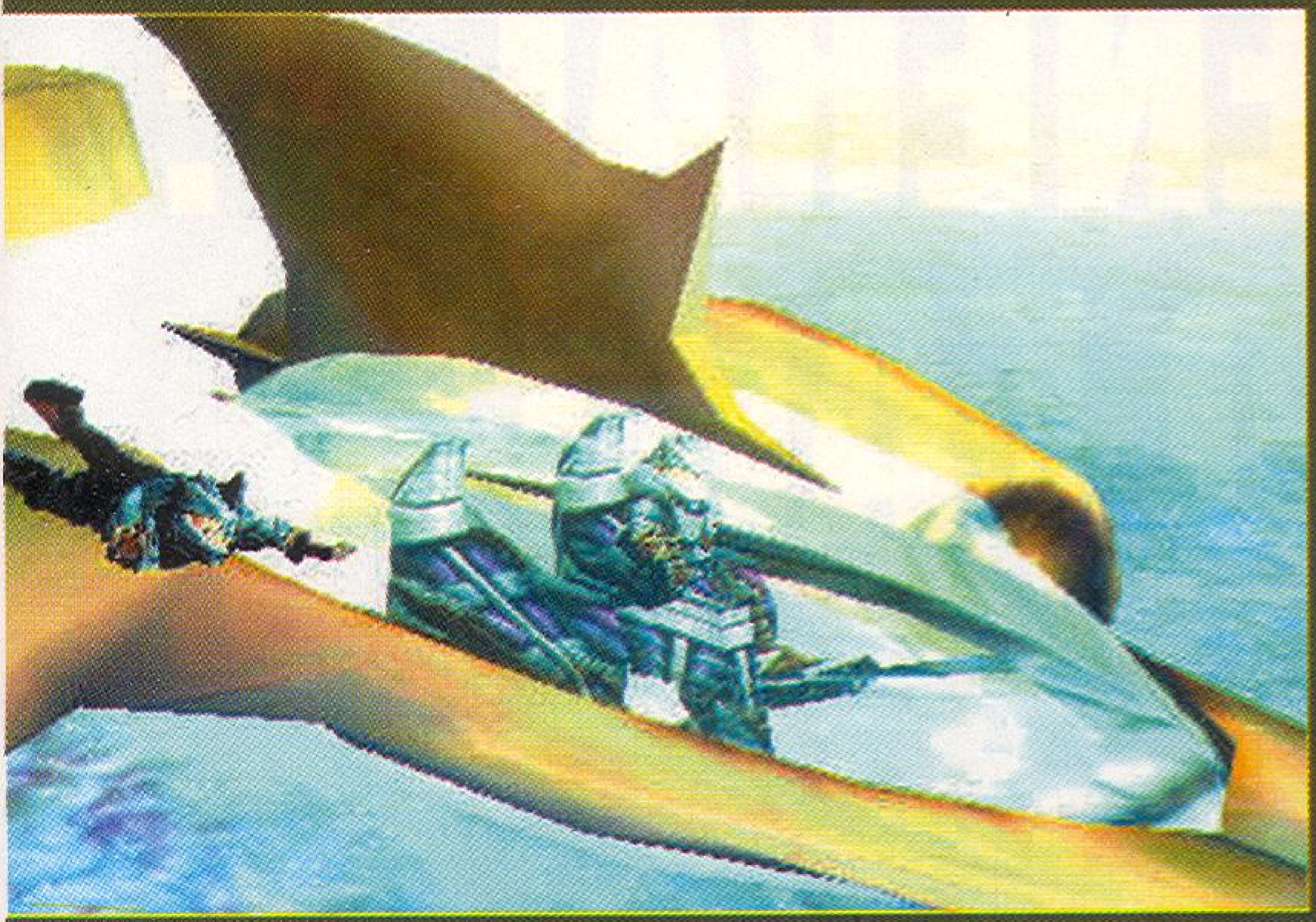
jumătate de oră. Cerinţele de sistem, absolut nesimţite, şi faptul că mi-a mers prost chiar şi pe un calculator cu Athlon 600. Multiplayer-ul din prima zi, în care am pierdut toţi spasmodic în













fața lui Camil (și-l alesese pe Kabuto), pentru că nu știam încă tacticile anti-gigant. Cele trei pagini pe care a trebuit să mă restrâng ca să scriu despre el.

Detalii

Producător:
Interplay
www.interplay.com

Distribuitor:
Best Computers
Bd. Elisabeta 25
Tel: 01-314.76.98

Aprecieri:

\+ - rase variate
- idei originale
- plăcere masochistă de a-ți brutaliza oponenții.

− -cerințe de sistem exagerate
-un dezechilibru între rase greu de contracarat inițial

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 350 Mhz
Video:	8 Mb D3D
Memorie:	64 Mb Ram
Hard disk:	880 Mb

Verdict 8.9



PANZER GENERAL 3: SCORCHED EARTH

Tip joc: Strategie - Redactor: Alexandru Adam

La prima vedere, Scorched Earth pare al doilea CD al Panzer General-ului de anul trecut (3D), cel cu tancuri în mai multe dimensiuni, texturi șterse și perspectivă descumpănitoare (care te făcea uneori să pierzi unități prin orașe). Vorbesc despre CD-ul cu campaniile rusești care ori s-a rătăcit în munți cu două zile înainte de publicarea lui "PG 3D Assault", ori a fost cumva pus la popreală de o mână perfidă, ca să-i mai iasă de o pâine și la anu'...

Indiferent de situație, trebuie subliniat că jocul de față, în afară de unități sovietice (inclusiv MIG-uri, ce-i drept expirate), campaniile de pe frontul de est și un generator de lupte aleatoare, nu aduce nimic nou sub soare (sau orice alt corp ceresc).

Harta tactică manevrabilă introdusă odată cu apariția acelui 3D fatidic în coada Panzer General-ului nu prea îmbogățește game-

play-ul, având în vedere că exploratul perspectivelor de asalt din mai multe unghiuri nu este stringent necesar aici (chiar și în prezența "line of sight"-ului afectabil de relief). Pe de altă parte, introducerea unui sistem de lideri mai convingător(i), în locul experienței câștigate de unități cu sudoarea frunții pe front, a mai încălzit sufletul fanilor seriei oferind mai multă personalitate genocidului de pe micul ecran.

Ideea e că grupurile armate primesc, în funcție de clasă (recunoaștere, tancuri, infanterie, aviație de vânătoare, bombardiere), câte un comandant care să vegheze la buna desfășurare a evenimentelor. Acest lider, pe lângă că suferă de comutativitate (se poate schimba între unitățile de același tip după fiecare misiune), are și un set de ordine speciale ascunse în mânecă (acumulate în funcție de încăpățânarea cu care supraviețuiește pe front), pe care le revarsă când ți-e lumea mai dragă peste bieții soldați din subordine.

Dificultatea jocului însă provine de la numărul mic de turn-uri în care trebuie terminată fiecare operațiune, gamerii fiind presați să adopte tactici grabnice la efect. De asemenea asalturile trebuie coordonate la sânge, întrucât AI-ul este expert în strategii de hărțuire și știe să exploateze fiecare handicap impus de relief sau locație. Același AI taxează fără milă entuziasmul începătorilor în domeniu, a căror greșeală de căpătâi este să desconsidere importanța coordonării unei forțe mixte de atac, alcătuită din clase de unități combinate (nimic mai neplăcut decât să te trezești cu tancurile atacate de niscai bombardiere, în timp ce artileria antiaeriană, lăsată filosofic în ariergardă, este decimată de o trupă de grenadieri apărută parcă de nicăieri, ca Vlad Țepeș din negura nopții). Acțiunea capătă noi înțelesuri atunci când începătorul descoperă, după șapte înfrângeri consecutiv dezastruoase, cele două butoane ajutătoare "refit" și "resupply" oferite prin bunăvoința sponsorilor emisiunii - SSI. "Resupply" folosește pentru umplerea săculeților de grenade ai răcanilor cu muniție și pesmeți proaspeți, afectând o parte din actions point-urile unității selectate. "Refit" este echivalentul acelor cutii albe cu cruce roșie adunate de pe parchetul nivelelor din Doom și consumă întreg turn-ul trupelor vindecate.

Apariția de față nu va câștiga admiratori în rândul populației care nu știe să aprecieze sistemul ăsta grafic în care "un tănculeț de mărimea unui oraș se bate cu un infanterist mărunțel cam cât orașul vecin". Privilegiații care percep subtilitățile rețetei vor fi totuși și ei frustrați de bună seamă.





Detalii

Producător:
SSI
www.ssionline.com

Distribuitor:
Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, bl. B3, ap. 10
Tel. 01-330 23 75

Aprecieri:
+ - acelasi realism în descrierea maniferstărilor militare dintr-al Doilea Război Mondial.
− - grafica "de epocă"
- este nemilos cu începătorii

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 233 Mhz
Video:	8 Mb 3D
Memorie:	64 Mb Ram
Hard disk:	N/A

Verdict 7.0

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Tip joc: Aventură - **Redactor:** Cristian Soare

Pentru cei mai noi pe această scenă în continuă mişcare, Escape este al patrulea titlu din seria aventurilor auto-proclamatului pirat-nemilos-şi-fără-teamă, Guybrush Threepwood, în Tri-Island, frumoasa zonă a Caraibelor. Acţiunea din acest episod începe nu la mult timp după terminarea aventurilor din cel anterior. Guybrush şi draga sa soţioară, Elaine Marley-Threepwood, se întorc dintr-o lună de miere extinsă pe perioada a trei luni pe insula lor de baştină, Melee Island™. Lucrurile nu stau din păcate chiar pe roze, căci Elaine, ce ocupa postul de guvernator al insulei, a fost declarată moartă, un vajnic antreprenor australian, Ozzie Mandrill, s-a hotărât să cumpere toate insulele din arhipelagul Tri-Island şi să le transforme într-o locaţie demnă de a atrage turiştii, iar un ciudat de familiar personaj (celor ce au jucat şi părţile anterioare), Charles L. Charles, este în plină campanie electorală pentru a ocupa postul de guvernator. Ca să fie imaginea şi mai interesantă, casa lui Elaine este pe cale să fie demolată, iar un număr destul de important de piraţi a dispărut.

În timp ce Elaine este ocupată să dovedească că este cât de vie se poate, Guybrush trebuie să oprească maşinaţiunile cele rele, ce ameninţă să le întunece relaxanta existenţă. Pentru aceasta el va călători în toate zonele arhipelagului, pe Melee Island, pe Lucre Island, Jambalaya Island, Knuttin' Atol şi bineînţeles starul emisiunii, Monkey Island, de fiecare dată având câte o treabă de rezolvat. V-aş detalia ce se întâmplă pe fiecare însă spaţiul redus nu îmi permite, aşa încât mă bazez pe domniile-voastre să înţelegeţi şi singuri ce aveţi de făcut pe acolo.



Puţină practică

Escape from Monkey Island are în spate o versiune îmbunătăţită a engine-ului de Grim Fandango. Din păcate asta înseamnă renunţarea la vechea interfaţă de point-and-click, în schimbul uite-obiectul-întoarce-capul şi control numai cu keyboard, cu care am fost obişnuiţi în Grim Fandango. Elementul de "din păcate" provine din limitările automate ale gameplay-ului din această cauză şi la momentele destul de jenante în care reuşim cu spor să scăpăm un obiect sau rămânem înţepeniţi.



Escape, asemenea titlurilor anterioare, necesită o relaţie de cea mai bună factură între diferitele segmente ale materiei cenuşii. Puzzle-urile ce vor trebui rezolvate acoperă toată gama de dificultate, de la grele la foarte grele, şi tocmai de aceea includerea unui walkthrough în cutia cu care vine jocul este o soluţie salvatoare şi în acelaşi timp foarte ironică la adresa celor fără rezerve hotărâte de răbdare. Însă, sincer să fiu, dacă puteţi, nu folosiţi acel walkthrough decât în momentul în care v-aţi blocat iremediabil, în rest meritând din plin să îl jucaţi de capul vostru, din moment ce există şi suficiente locaţii de explorat pe lângă firul epic principal.

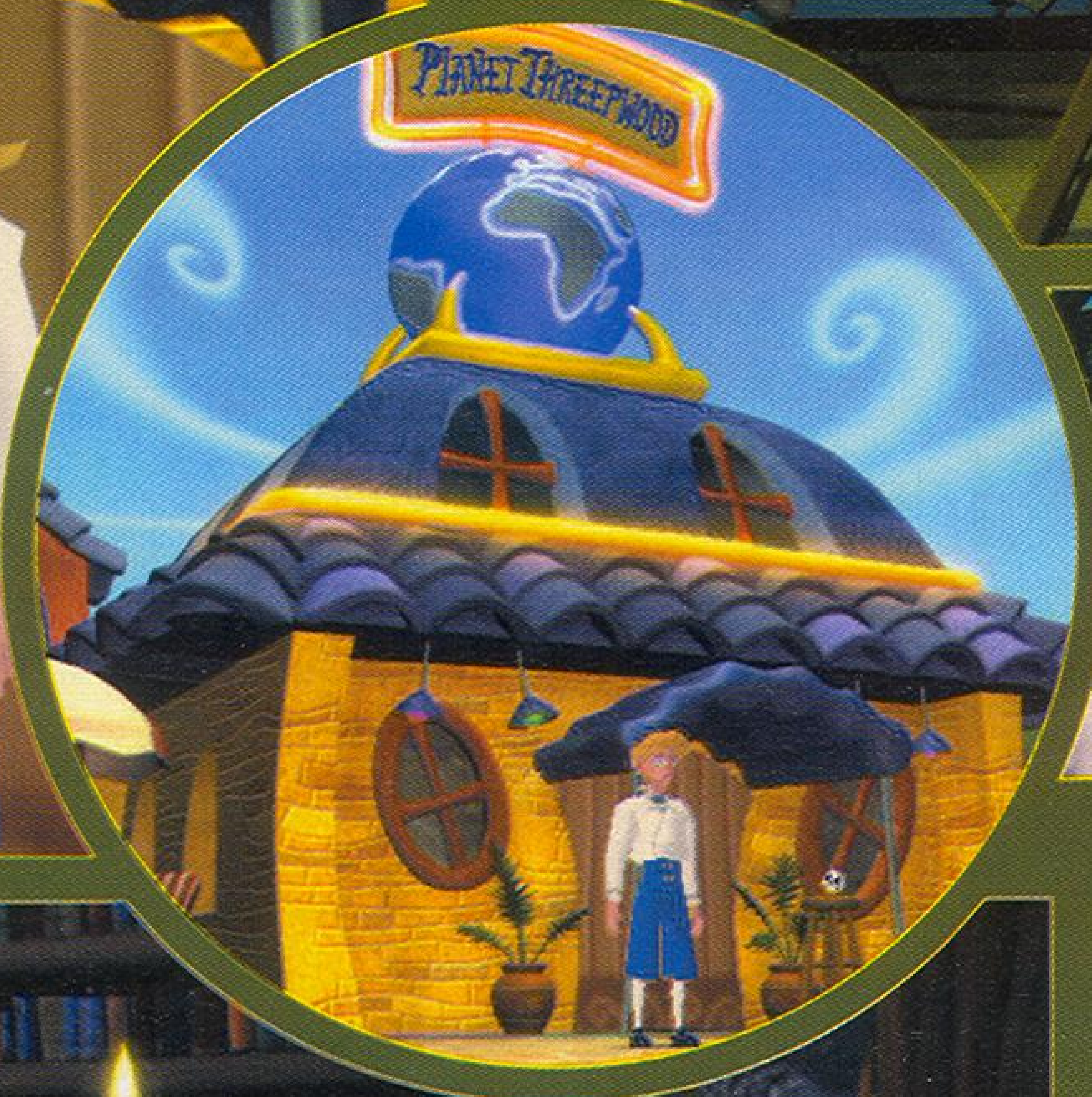
Puțin râs
De fapt, în adevărata tradiție Monkey Island, nu prea este puțin râs. Ideea jocului este să râzi, nu să rezolvi puzzle-uri și tocmai de aceea fiecare linie de dialog, fiecare personaj și fiecare acțiune sunt construite special pentru a da crampe de stomac celor ce nu au fost încă biruiți de grija zilei de mâine. Din păcate pentru jucătorii mai noi, multe din glume sunt aluzii la întâmplări trecute și petrecute în aventurile anterioare, multe dintre personajele hilare sunt așa din cauza antagonismului dintre ceea ce sunt aici și ceea ce erau înainte. Imaginea generală este de grup de vechi prieteni schimbând între ei glume cunoscute de toată lumea, deci un jucător aflat pentru prima oară în acest univers s-ar putea simți destul de lăsat la o parte. Din fericire totul este presărat și cu glume mai mult decât evidente sau fără legături cu ceea ce s-a întâmplat anterior, spre ușurarea celor mai noi acoliți.

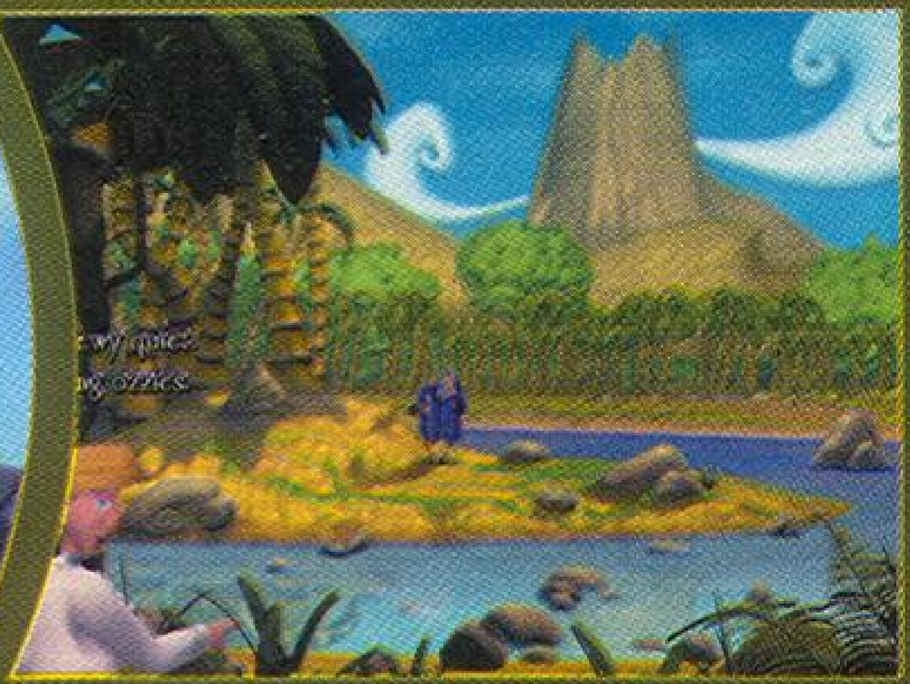
Puțină concluzie
Escape from Monkey Island nu va fi instantaneu interesant pentru jucătorii noi, și în aceeași măsură frustrant din cauza interfeței și a modului de control. Cu toate acestea umorul de calitate, grafica excelentă cu background 2D prerenderizat și restul 3D, puzzle-urile atractive (și din când în când mult prea complexe sau fără o rezolvare logică evidentă, dar asta este altă poveste), și faptul că în sfârșit există un adventure de calitate în era jocurilor fără savoare, ar trebui să îl transforme automat într-un element demn de pus pe lista cu must-have. Jucătorii mai vechi, ce încă mai râd la glumele din seria veche, au toate motivele să scoată banii din buzunar, căci nu vor regreta. Este unul dintre jocurile excelente ale anului.

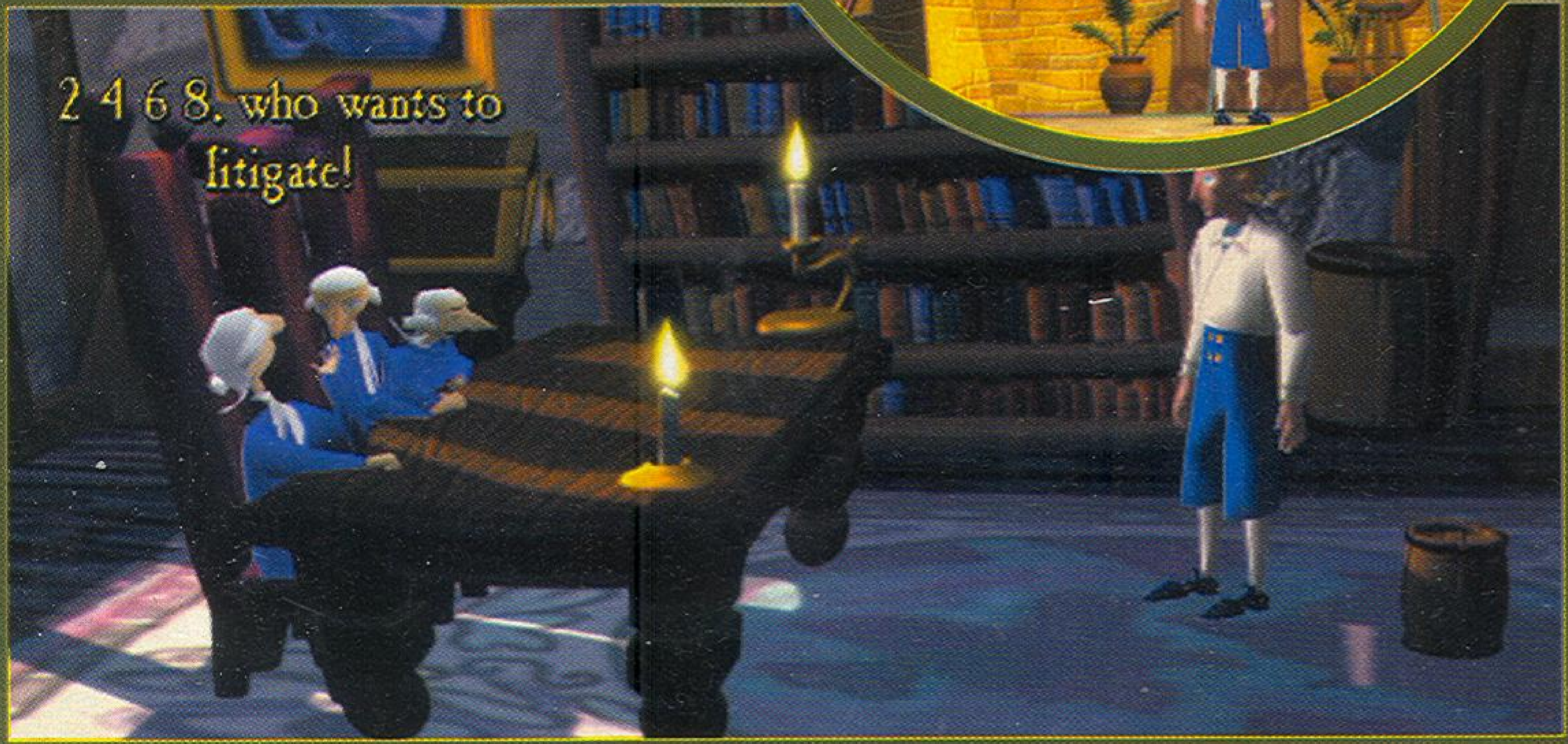












Detalii

Producător:
LucasArts
www.lucasarts.com

Distribuitor:
Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, bl. B3, ap. 10
Tel. 01-330 23 75

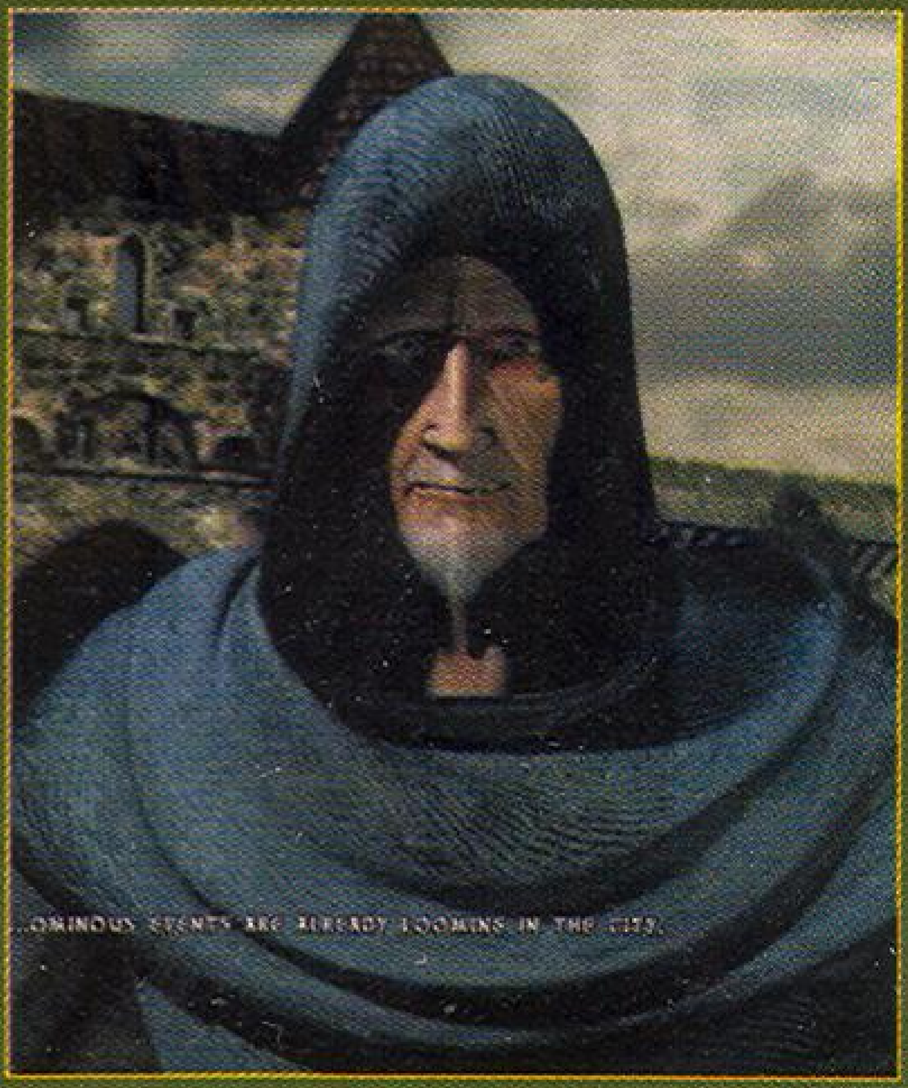
Aprecieri:
+ trecerea cu succes la 3D, fără a se sacrifica vreunul din elementele ce au făcut din serie una dintre reușitele din lumea jocurilor.
− unele dintre puzzleuri și faptul că poate un nou-venit se va simți oarecum lăsat deoparte.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 200
Video:	min. 4MB
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	120 Mb

Verdict **9.1**

ARCATERA



Tip joc: RPG - **Redactor:** Traian Bostan

Explozia RPG-urilor, declanşată cu nu atât de mult timp în urmă de apariţia lui Diablo (care, printr-o ciudată ironie, nu făcea deloc parte din gen) s-a făcut vinovată între timp de multe jocuri frumoase sau plăcute, ce au entuziasmat publicul tânăr şi au satisfăcut critica. Astăzi, cu ocazia unor ultime unde de şoc şi după ce aveam deja ochii suficient sensibilizaţi la lumină un alt RPG cu pretenţii la glorie, Arcatera ne aterizează pe masă.





În teorie

Să vedem întâi ce ni s-a promis cu ocazia diverselor E3-uri, pentru ca apoi să comparăm cu ce avem efectiv. Păi, ni s-a spus că va exista o lume în care fiecare "inhabitant" va avea propriul AI, îşi va vedea de propria treabă şi îşi va trăi propria viaţă. El va interacţiona cu tine sau nu, în funcţie de motivaţiile personale şi va ţine minte dacă i-ai făcut vreo mârlănie, având grijă să ţi-o plătească cu prima ocazie.

Noutăţile urmau să vină însă din altă parte: unu - jocul era contra timp (aveai 3 săptămâni ca să rezolvi totul, altfel era prea târziu), evenimentele având loc indiferent de prezenţă sau absenţa ta undeva (cu alte cuvinte, puteai "întârzia" la vreun miting naţional cu implicaţii majore în vederea terminării jocului) şi doi - povestea urma să difere de la caz la caz, jocul urmând să nu te forţeze pe o anumită cale, predefinită de game-designeri, ci servindu-ţi aşa numitele "capsule" de story, în funcţie de ce făceai.







Practic

Ai patru personaje (călugăr, aventurier, vrăjitoare şi hoţ) din care să-ţi alegi unul cu care să porneşti la drum. Fiecare dintre ei are propria biografie şi motivaţie pentru a se afla acolo. Senora, oraşul în care se petrece mai toată acţiunea, arată foarte bine... În schimb locuitorii acestuia, cu AI-ul independent presupus cu tot, au extrema inventivitate de a intra în pereţi, pe alei închise, în locuri total aiurea dându-ţi impresia că te afli într-un oraş de retardaţi cu importante concursuri (şi premii) pentru cei mai irecuperabili dintre ei. Speech-ul (care, am aflat de curând, a fost făcut original în germană şi abia mai târziu tradus) este o ciudată amestecătură de engleză veche şi engleză agramată, umplându-te de mândrie în legătură cu propriile cunoştinţe în domeniul limbii respective, oricât de ignorant până atunci ai fi fost. Jocul este într-adevăr contra timp dar se pare că cea mai bună soluţie pentru terminarea questurilor este să nu faci absolut nimic, pentru ca evenimentele se rezolvă de la sine. Important este doar să vorbeşti cu toţi cei pe care îi întâlneşti.

Interfaţa poate fi frustrantă, mai ales dacă încerci să te baţi, să te deplasezi undeva sau să te baţi, şi nu de puţine ori s-ar putea să ratezi anumite locaţii numai pentru ca panelul cu caractere ţi-a acoperit săgeţile care indicau ieşirea. Iniţierea unei lupte este alt test de răbdare (selectezi personajul care tebuie atacat- acum îţi poţi selecta şi un membru din propriul party- apeşi pe atack, moment în care trebuie să mai selectezi odată respectivul inamic, şi tot aşa). Cu atâtea click-uri de dat, aproape că îţi vine să te faci pacifist.

Verdictul

N-are nimic de a face cu crima, dar... Arcatera este un joc în care câteva idei chiar bune şi multă pasiune sunt îngropate de o implementare neinspirată şi insuficient testată în practică. Ar fi poate interesant de văzut un remake, făcut de o altă firmă, altfel...

Detalii

Producător:
Ubi Soft Entertainment
www.ubisoft.com

Distribuitor:
Ubi Soft Entertainment
Bd Primăverii 51
01-231.67.69

Aprecieri:

\+
- Ideea de "story incapsulat"
- Cursa contra timp
- Grafica

\-
- Angajarea doamnei Irina Nistor pe post de traducătoare
- Interfaţa, AI-ul NPC-urilor.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 233
Video:	min. 4MB
Memorie:	32/64 RAM
Hard disk:	450 Mb

Verdict 6.5





IN COLD BLOOD

Tip joc: Adventure - **Redactor:** Traian Bostan

Într-adevăr, cei care au declarat că vor face din In Cold Blood jocul anului au avut nevoie de mult sânge rece, cu atât mai mult cu cât titluri precum Alice sau Giants erau programate să apară și ele. Și totuși, să vedem ce l-ar putea îndemna pe un om normal, echilibrat, și cu vizitele medicale în regulă să comită asemenea afirmații.

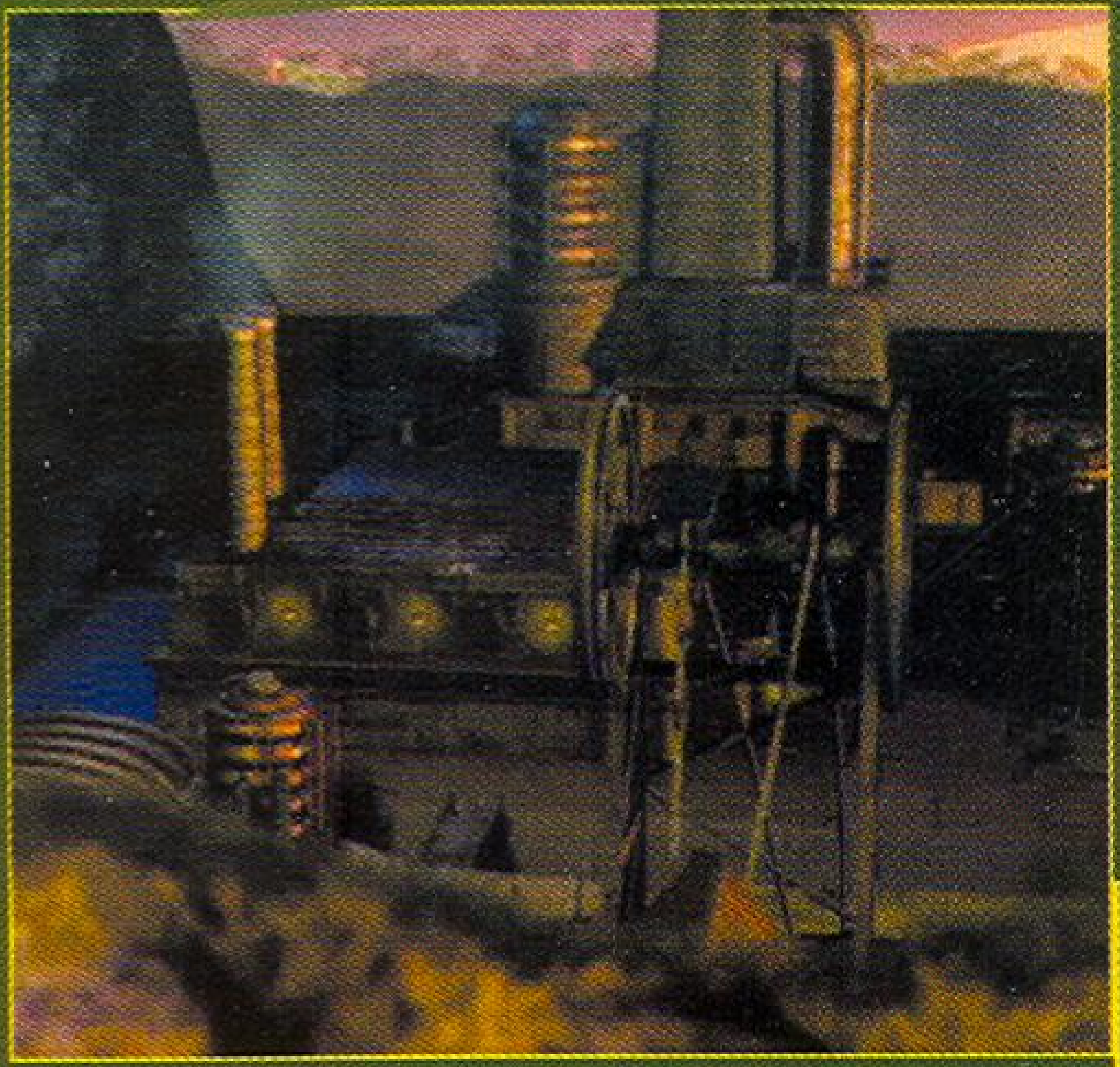
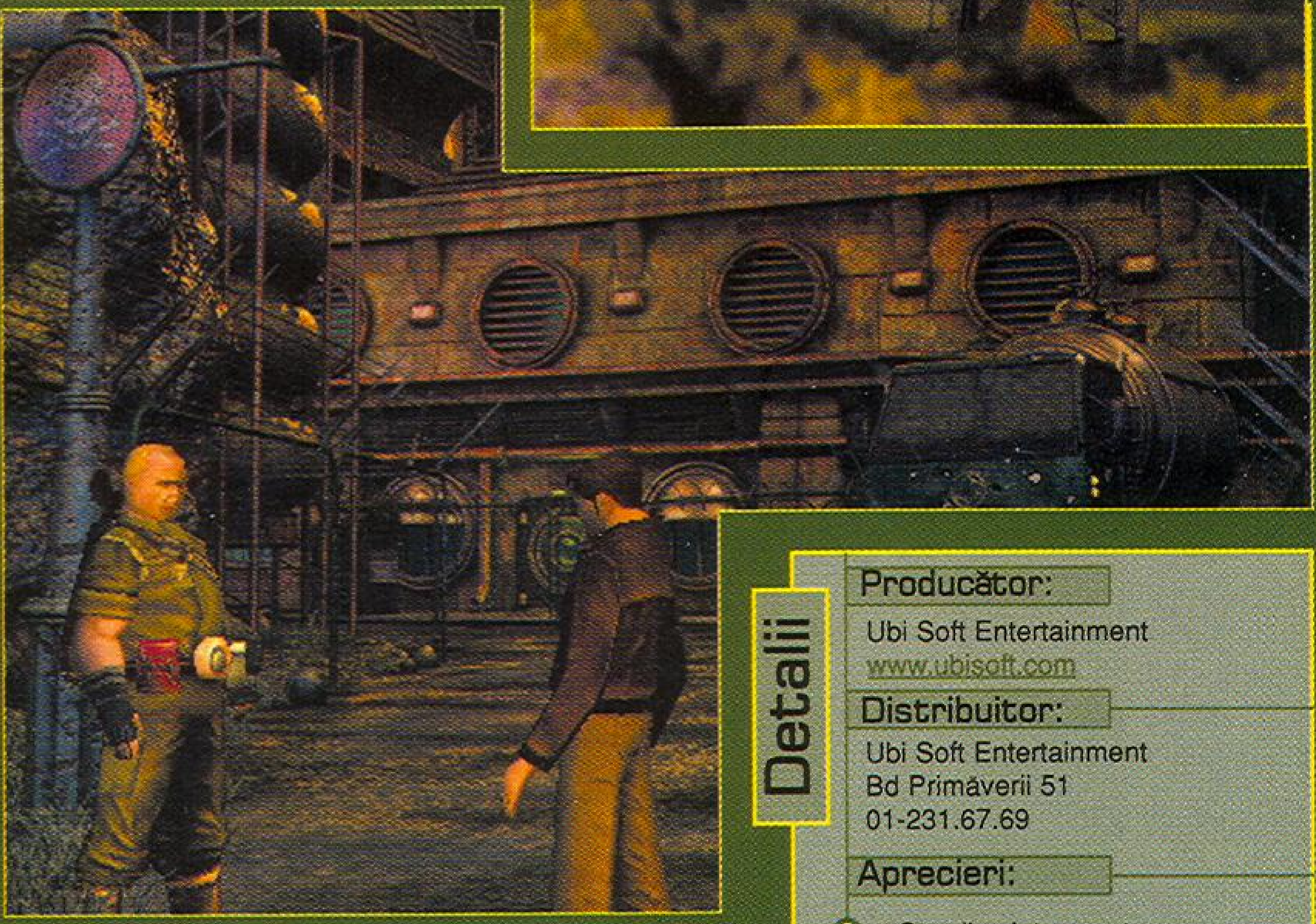
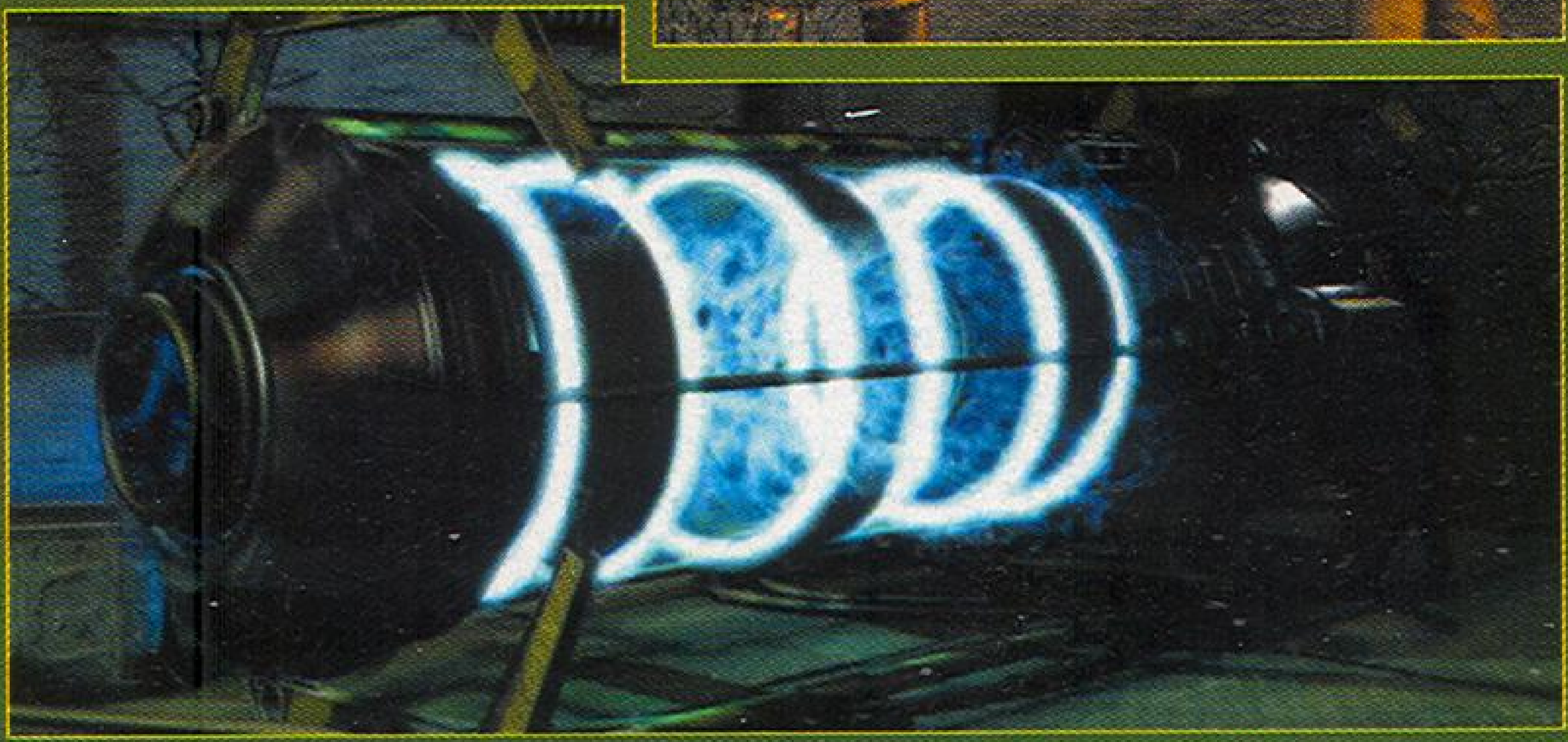
În primul rând story-ul. Revolution au angajat scenariști de meserie, se pare, pentru crearea poveștii din spatele acestui third person adventure și, trebuie să recunoaștem, respectivii s-au descurcat de minune. Dacă există un motiv pentru care ți-ai putea dori să pierzi timpul în In Cold Blood, atunci acela ar fi dorința de a vedea "ce o să se întâmple până la sfârșit de fapt". Acesta este un lucru rar si chiar de remarcat - prea multe jocuri au avut de pierdut de pe urma unei povestiri defectuoase.

În al doilea rând, atmosfera. După cum poate am uitat să vă spun, rolul tău este cel al unui agent (dar nu 007) britanic care își caută un coleg și prieten printr-o baza inamică și ușor rusească (ușor pentru că cel care o deține este un nebun care s-a separat și declarat independent într-o mină de la periferia imperiului, nutrind, cu această ocazie, surprize-surprize, planuri de anihilare și dominare mondială) și încercând, în același timp, să afle ce gânduri îi trec prin cap șugubățului nostru prieten, de care tocmai v-am povestit. Ei bine, atmosfera de undercover, spion profesionist plimbându-se prin locuri periculoase și facând tot soiul de trucuri șmechere este reușită și își atinge scopul. Să adăugăm faptul că mai toate quest-urile sunt destul de ușoare și avem un joc numai bun pentru cei care vor să fie agenți fără prea multă bătaie de cap.

Pe de altă parte se află dificultatea exagerată a jocului, dată de faptul că soldații trag cum te văd, întărită de viteza cu care mori, cât și de numărul foarte mic de gloante suficient ca să dai un oficial și obștesc sfârșit.

Interfața (keyboard only), cu toate că oferă mai multe moduri în care poate fi utilizată (în functie de actor sau de cameră) este la fel de neinspirată, având deseori ocazia să nu nimerești vreo ușă doar din primele 5 încercări. În același stil, am remarcat și speech-ul nepotrivit deloc momentelor în care îi e sortit să apara, deși accentul este britanic și prezent, cum se și cuvenea.

Pentru a concluziona ce am spus până acum nu-mi rămâne decât să declar că In Cold Ice putea fi un joc bun (scenariul este foarte reușit, dând lecții la multe alte jocuri de aventură apărute în ultimul timp) dacă nu prefera să fie un joc neterminat. Cu o interfață schimbată, câteva ajustări făcute și un speech reprelucrat, nota ar fi putut fi cu totul alta.

Detalii

Producător:
Ubi Soft Entertainment
www.ubisoft.com

Distribuitor:
Ubi Soft Entertainment
Bd Primăverii 51
01-231.67.69

Aprecieri:

+ - Storyline interesant
 - Atmosfera de James Bond (dar fără costum și fără Bond).

− - Interfața "peste mână"
 - Speech-ul cumva nepotrivit

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 233 MMX
Video:	min. 8MB
Memorie:	32 RAM
Hard disk:	400 Mb

Verdict **7.5**

TONY HAWK'S PRO SKATER

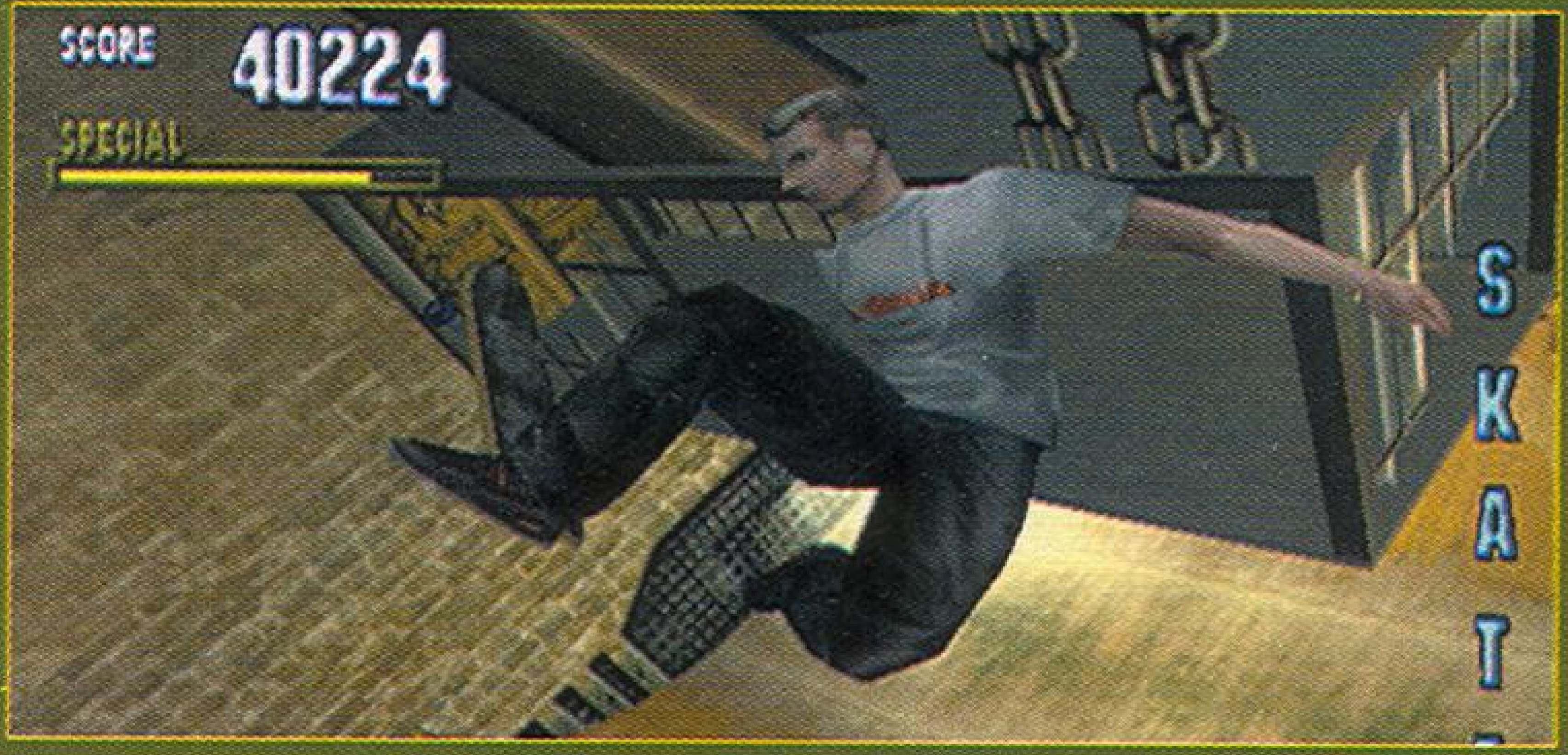
Tip joc: Sport - Redactor: Traian Bostan



Fanii consolelor și a altor asemenea aparate, alimentate la rețeaua principală și aducătoare de plăceri (eventual satisfacții) sunt de mult familiari cu seria Tony Hawk și simulatoarele de skatere incluse în aceasta. Pentru noi, restul, cei de la Neversoft (sub aripa oblăduitoare a Activision-ului), s-au hotărât să porteze minunea și pentru PC.

Ce s-ar putea spune în câteva cuvinte despre un joc atât de... ăăă... sportiv? În primul rând că e greu. În al doilea rând... și în al doilea rând tot greu este. Ca să te descurci cât de cât decent trebuie să ai reflexe de Quake și memorie de elefant, altfel nu ai șanse să ții minte și să pui în aplicare sutele de "tricks"-uri disponibile și necesare în vederea progresului și avansării prin joc. După câteva zile însă, toate acestea intră în normal, important fiind doar să reziști până atunci.

Partea frumoasă a PRO SKATER 2-ului vine însă nu din realism sau dificultate, ci din imensa diversitate a peisajelor unde te poți da cu capul de pereți. În plus, există zeci de locații în cadrul aceleiași hărți care apar doar dacă atingi nu știu ce semn, treci peste nu știu care înălțime sau faci altă șmecherie, astfel încât există o constantă provocare de a descoperi noi zone de interes în cadrul unui nivel deja ultra cunoscut. Toate acestea combinate cu o grafică acceptabilă (fără a da cetățenii pe spate însă) și o opțiune multiplayer (din păcate doar pe lan, și doar unu la unu), fac din Tony's un simulator interesant pentru cei interesați de skater (pro și 2).



Detalii

Producător:
Activision
www.activision.com

Distribuitor:
Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, bl. B3, ap. 10
Tel. 01-330 23 75

Aprecieri:

+ - numărul mare de figuri disponibile tânărului skater-ist.
  - droaia de traseuri, cu tot cu "secret spot" -urile de pe ele.

− - necesitatea unor reflexe tocite în Quake și finisate prin CounterStrike.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 233 MMX
Video:	min. 4MB
Memorie:	32 RAM
Hard disk:	340 Mb

Verdict 7.0

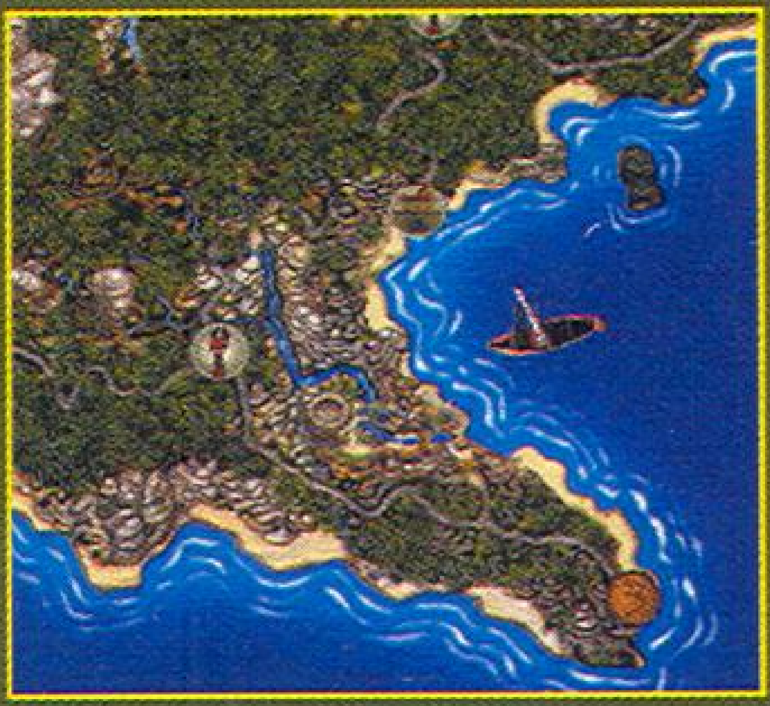
BUGET REDUS

Articol: Buget Redus - Redactor: Cristian Soare

Questurile se numesc adventure acum iar Indiana Jones şi-a tras rochiţă.

Quest For Glory V

Cerinţe minime
Procesor: P166 **Memorie:** 16MB **Hard:** 50Mb





Într-o anumită perioadă a anilor '90, cuvântul "quest" era echivalent cu multe ore plăcute de joc. Lucrurile au mai evoluat de atunci, questurile se numesc adventure acum, Indiana Jones şi-a tras rochiţă, iar noi stăm şi ne aducem aminte de vremurile cele bune. Pentru a mai ieşi din melancolie avem Quest for Glory 5, ce face trecerea în noul tărâm al engine-urilor 3D cu capul sus, cu un scenariu ce creează dependenţă şi un sistem de luptă incredibil de prost implementat. Eroul nostru îşi începe aventurile odată cu ocazia aniversării a câteva secunde de la moartea regelui, creatoare de mistere ce trebuie neapărat desluşite. Nu este o poveste extraordinar de originală, însă modul în care se desluşesc iţele m-a făcut să îmi lipesc ochii de monitor. Pe de altă parte modul abject de control al luptei aproape m-a făcut să muşc tastatura. Practic, ai nevoie de trei mâini ca să te poţi bate, şi cum săracul de mine am fost dăruit doar cu două a fost destul de greu. Însă am biruit până la urmă.

Grafic arată bine, destul de detaliat, însă cu o uşoară aromă de outdated. Nu vă speriaţi, căci la atare preţ merită cumpărat cu vârf şi îndesat.

Detalii

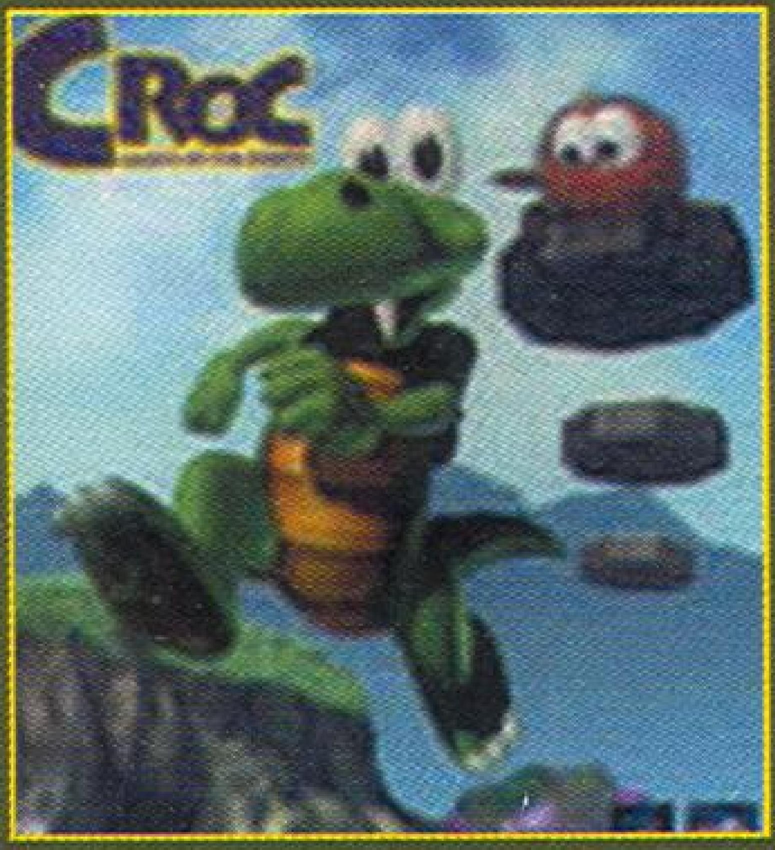
Distribuitor: Monosit - 01.330.23.75
Preţ: 15.4$
Verdict: 7.9

Un platform game...corect.

Croc

Cerinţe minime
Procesor: P166 **Memorie:** 16MB **Hard:** 30Mb









Cunoscut drept "Croc: Drăguţul", este de departe cel mai corect, în sens politic, platform-game pe care am avut ocazia să îl manevrez. Nu există personaje negative în adevăratul sens al cuvântului, căci până şi monştrii cei presupuşi răi şi ameninţători sunt drăguţi şi bine crescuţi, detaliile nivelelor, la fel, personajul tău nici nu mai intră la socoteală şi ce să mai vorbim de lucrurile ce intră în atribuţiile jucătorului. Totuşi, jocul rămâne unul dintre cele mai bine făcute platform-game-uri de până acum, un concurent de succes al instalatorului de pe Nintendo. Se poate sări, merge, alerga, "omorî" duşmani, strânge cristale şi o seamă de alte interesante activităţi. Grafic este destul de încântător, fără a ieşi din sfera obişnuitului an 1998 când a fost lansat. Pentru copiii binecrescuţi sau adulţii în pragul crizei de nervi.

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preţ: 12.9$
Verdict: 8.0

Vindecă de melancolie pînă şi un elefant

Total Revolution / The Complete Adventure V

Cerinţe minime
Procesor: P166 **Memorie:** 16MB **Hard:** 120Mb

În acest pachet se regăsesc suficiente adventure-games-uri vechi încât să vindece de melancolie până şi un elefant. Ambele Broken Sword-uri, Beneath a Steel Sky şi Lure of The Temptress sunt toate standard point-and-clickuri, dinaintea anului 1997. De fapt am şi uitat care când a apărut cu exactitate, însă ceea ce pot spune în





mod clar este că aceste mici joculeţe satisfac de departe gustul celui ce îşi aminteşte cu drag de vremurile 386, 486 şi restul. Vechimea matusalemică a jocurilor este în schimb compensată din plin de scenariile bine puse la punct, calitatea bună a desenelor (în cazul celor două Broken Sword-uri), şi prin faptul că reprezintă unele dintre ultimele vestigii ale unei ere apuse. Chiar dacă sunteţi mai noi în domeniu merită. Veţi vedea ce se făcea cu mulţi ani în urmă, şi ce ne mânca serile, după-amiezele şi câteodată nopţile.

Detalii

Distribuitor: Ubisoft - 01.231.67.69
Preţ: 16.6$
Verdict: 8.5


GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Let's save their spirt!
... through MC, CD, DVD
made by VIDEOTON!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
József Attila
(1905-1937)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Compact technology
Compact service
Compact disc
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
VTCD


www.bosch.de


www.XtremPC.ro